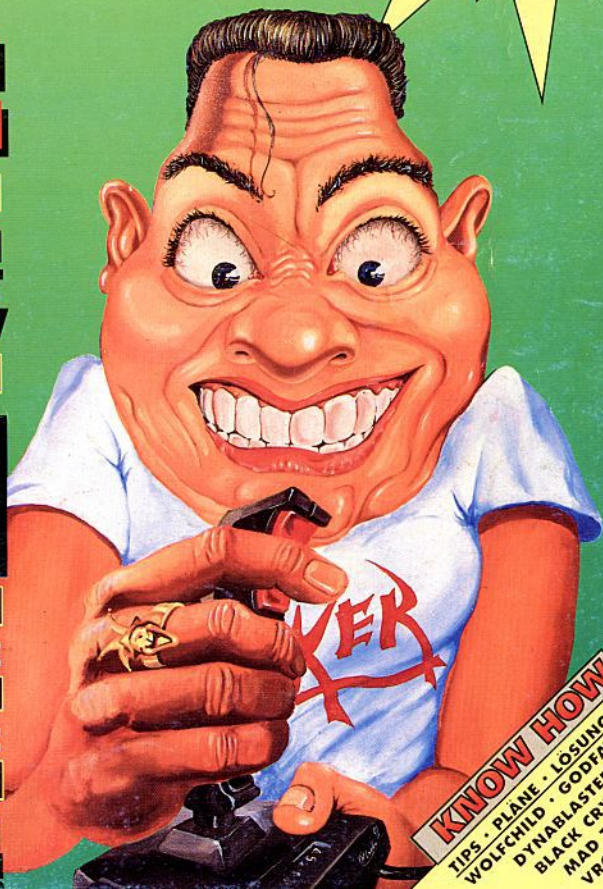
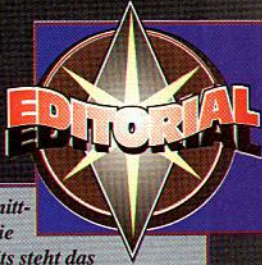
AMIGA
JOKER
4/92
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 Nr.4 April 1992
PREISAUSSCHREIBEN
STARKE TURBO-BOARDS ZU GEWINNEN!
DAS ULTIMATIVE SPIELMAGAZIN
RACE DRIVIN`
ALCATRAZ
BUBBLE BOBBLE III
SPACE GUN
ULTIMATIV UMGESETZT
ULTIMA VI
SIM ANT
SPACE QUEST IV
ULTIMATIV LUSTIG
APRIL JOKER
DAS HEFT IM HEFT
ULTIMATIV SCHÖN
DIE DEMO-GALERIE
ULTIMATIV INFORMATIV
ALLES ÜBER BASIC
ULTIMATIV PREISGÜNSTIG
ALLE NEUEN COMPILATIONS!
KNOW HOW
TIPS · PLÄNE · LÖSUNGEN
WOLFCHILD · GODFATHER
DYNABLASTERS
BLACK CRYPT
MAD T.V.
VROOM
AMIGA JOKER

RADITIONEN

EDITORIAL

Am ersten April erlaubt man sich den einen oder anderen kleinen Scherz, das hat Tradition. Als Fachblatt für Traditionspflege ist es für uns deshalb eine Selbstverständlichkeit, in der April-Ausgabe ein paar Stereotypen und Klischees (= Traditionen?) rund um Spiele, Amiga und nicht zuletzt den Joker kräftig auf die Schippe zu nehmen — das haben wir immer schon so gehalten, deshalb ist auch das bereits eine Tradition. Also findet Ihr in diesem Heft ein Heft im Heft, nämlich den „April Joker". Zugegeben, hinter das Licht führen werden die „gefälschten" Rubriken darin wohl keinen, aber dafür können wir umso respektloser unsere Späßchen treiben: Ihr werdet sehen, nach bester Joker-Tradition war uns auch diesmal wieder nichts und niemand heilig (am wenigsten wir selber), laßt Euch überraschen!

Eine andere hübsche Tradition des Hauses ist das Compilation-Special in jeder zweiten Ausgabe, daher informieren wir Euch auch in dieser Nummer wieder umfassend über die neuesten Spiele-Sampler. So weit, so gut. Es gibt aber auch weniger nette Traditionen, eine davon wäre, daß um diese Jahreszeit dieNeuerscheinungen dünn gesät sind. Verständlich, einerseits ist das Weihnachtsgeschäft nun endgültig vorbei (selbst die obligatorschenNachzügler haben mittlerweile bereits den Weg in die Shops gefunden), andererseits steht das große, tiefe, dunkle Sommerloch unmittelbar bevor. Und selten war die Ebbe so schlimm wie in diesem Jahr: Vor einigen Wochen drohte die Flut neuer Spiele noch unsere Schreibtische mitzureißen, im Moment sammeln wir die Software-Tröpfchen sozusagen mit der Pipette…

Daß es den Kollegen von der Konkurrenz nicht besser geht, ist uns nur ein schwacher Trost — immerhin können die Jungs zur Not ja auch PD-Games für den Spectrum testen, wir hingegen sind den Gezeiten des Amiga-Ozeans erbarmungslos ausgeliefert. Ist aber halb so wild, denn erstens haben wir letztlich ja doch wieder viele interessante Games für Euch herausgefischt, und zweitens sind kapitale Previews, Specials und Preisausschreiben schließlich auch kein übler Fang, oder?

Ich muß daher gottlob auch nicht mit der besonders liebgewonnenen Tradition brechen, Euch frohen Herzens und reinen Gewissens viel Spaß beim Lesen wünschen zu können!

Euer

Michael

Storm Master

BEINHARTE ACTION: Frisch aus der Spielhalle kommt „Space Gun“, und der Hostages-Nachfolger „Alcatraz“ zieht nun auch seine blutigen Kreise! Leute mit schwachen Nerven lesen bitte keinesfalls die
Seiten 16 und 30

ZUCKERSÜSSE PLATTFORMEN: Mit „Bubble Bobble III“, „Titus the Fox“ und „Son Shu Si“ wird der Amiga zur Konsole! 3 x scharfe Action im süßen Japan-Look, Zuckerkranke meiden daher die
Seiten 10, 34 und 84

SEHENSWERTE BILDER: Interessiert an einem Direktvergleich von Arcade-Games mit der Amigaversion? Oder an der ultimativen Grafik-Power? Nein? Dann werft bloß keinen Blick auf die „Demo-Galerie“ und das „Coin Op“ auf den
Seiten 54/55 und 122/123

BRANDHEISSE INFOS: Im User Club verraten wir Euch „Alles über Basic“ und beantworten die Frage „Was bitte ist ein Freezer?“. Und Dr. Freak packt über Konsolen-Raubkopien aus! Aber wer das alles schon weiß, der spart sich natürlich die
Seiten 40, 115 und 116/117

EXKLUSIVE PREVIEWS: Wir haben in Erfahrung gebracht, daß Battle Isle in Serie geht und der schnellste Wagen der Welt versoftet wird! Wie bitte, die „History Line“ und der „Jaguar XJ 220“ sind Euch schnuppe? Tja, dann überblättert halt die
Seiten 8 und 9

TURBOSTARKE PREISE: Fünf tolle Turbo-Karten und viele topaktuelle Games werfen wir beim „Turbo Wettbewerb“ unters Volk! Notorische Pechvögel sparen sich die Enttäuschung und gucken keinesfalls auf
Seite 53

Games im Test

Space Quest IV

PARASOL STARS
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III

GENIALE UMSETZUNGEN: Endlich, endlich, endlich – „Ultima VI", „Sim Ant" und „Space Quest IV" haben den Absprung vom PC geschafft! Wer den Amiga für tot hält, übersieht am besten die
Seiten 44/45, 48 und 86/87

HAARSTRÄUBENDER UNSINN: Andere machen einen schlappen Aprilscherz, wir machen eine ganze Ausgabe voller Klamauk! Wer über den „April Joker" nicht lacht, hat wirklich keinen Humor – und blättert gleich weiter, nämlich ab
Seite 77

KOMPROMISSLOSER SPORT: Zu ungeschickt für „Race Drivin'"? Zu feige für „John Madden American Football" oder „Blades of Steel"? Kein Problem, vergeßt einfach die
Seiten 12/13, 32 und 88

Titus the Fox

Race Drivin'

Betriebsgeheimnis

Eigentlich hätten wir ihn ja längst zum Interview bitten sollen, denn schließlich arbeitet er seit Anbeginn für uns. Aber Carsten Borgmeier bleibt nunmal gerne bescheiden im Hintergrund und läßt lieber seine Tests für sich sprechen. Doch jetzt mußte es einfach sein – die Informationspflicht geht vor!

?: *Carsten, zunächst müssen wir mal deine Personalien feststellen. Also Name, Alter, Dienstgrad?*

C: Ich bin 22 Jahre und… hoppla, ich kenne meine Rechte! Ohne Anwalt sage ich gar nichts mehr!!

?: *Papperlapapp, erzähl uns lieber, wann du zum ersten Mal ein Computergame gesehen hast.*

C: Ohje, das ist ewig her! Also meine allererste Begegnung mit dem Medium hatte ich in einem österreichischen Berggasthof – dort stand nämlich ein „Pac-Man"-Automat herum. Keine Ahnung, wann genau das war, aber dafür kann ich mich noch gut an mein erstes eigenes Spiel erinnern: „Pong"

?: *Hmm, auch nicht mehr taufrisch. Dein erster Computer hatte wahrscheinlich noch Röhren, stimmt's?*

C: Nicht ganz. Da war zuerst eine Atari VCS 2600 Konsole, der bald ein C 64 folgte, anschließend ging's weiter mit Amstrad, Atari ST, Amiga, PC…

?: *Moooment, planst du ein Computermuseum oder hast du sonst keine Hobbies?*

C: Weder noch. Ich sitze zwar auch in meiner kärglich bemessenen Freizeit viel vor dem Monitor, aber daneben gehe ich gerne zum Squash, höre mir Musik von Dire Straits, Simple Minds oder Wagner an – was gibt's da zu lachen? Und dann lese ich viel, vor allem Biographien.

?: *Welche Computerspiele bevorzugt Herr Lohengrin denn so zum Testen?*

C: Blödmann! Mir gefallen praktisch alle Genres gleich gut, ein bißchen gleicher vielleicht Sportspiele, und nicht ganz so gleich Simulationen mit 300 Seiten Anleitung.

Warum mag dieser Mensch ausgerechnet Wagner? Damit finden wir doch nie eine Überleitung zur aktuellen Teststatistik! Egal, jetzt ist es eh zu spät…

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% – 10%) =	0
KATASTROPHE	(11% – 20%) =	1
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% – 30%) =	2
ZUM VERGESSEN	(31% – 40%) =	2
MUSS NICHT SEIN	(41% – 50%) =	6
NIX BESONDERES	(51% – 60%) =	4
IN ORDNUNG	(61% – 70%) =	3
SCHWER IN ORDNUNG	(71% – 80%) =	8
ERSTE SAHNE	(81% – 90%) =	3
MEGASTARK	(91% – 100%) =	1
HIT-AUSBEUTE	=	2

Modern Talking

Es war einmal vor langer, langer Zeit (AJ 12/89), da stellten wir Euch hier das „Amiga Stereo Speaker System" zur Klangverbesserung ohne Stereoanlage vor. Jetzt ist die verbesserte Neuauflage erhältlich.

Erstmal wurde die Leistung gegenüber dem Vorgängermodell verdoppelt, auch ist nun die Lautstärke für jede Box einzeln regelbar. Es gibt einen speziellen Soundverbesserer (z.B. für Actiongames), LED-Anzeigen und die Möglichkeit, einzeln (Bass-) Verstärker zuschalten zu können.
Ansonsten blieb alles beim Alten – die Optik ist nach wie vor hübsch, Netzteil und Anschlußkabel gehören nach wie vor zum Lieferumfang. Und last not least ist der „geboxte" Sound für nach wie vor 99,– DM zu haben! Wo? Na, nach wie vor bei:

AHS
Schirngasse 3 – 5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Die Jufos kommen!

Ein Jufo ist ein Teilnehmer am berüchtigten Wettbewerb „Jugend Forscht", und davon gab es in der aktuellen Runde 27 etwa 3600. Vom 7. bis zum 12. Mai treffen sich nun die diesjährigen Finalisten in Duisburg.

Wer also z.B. am 11. Mai zwischen 9 und 15 Uhr nichts Besseres zu tun hat, der sollte sich ruhig mal die Ausstellung der Wettbewerbsarbeiten in der Mercatorhalle ansehen – um ins Finale zu kommen, mußten die jugendlichen Forscher immerhin erst 43 regionale und dann noch 16 Landeswettbewerbe erfolgreich hinter sich bringen!
Tja, und wer wollte nicht schon immer wissen, wie man Hundekot im Dunkeln zum Leuchten bringt? Daneben gibt es aber auch halbwegs sinnvolle Arbeiten zu bestaunen, etwa eine computergesteuerte Blindenschrift. Wie gesagt, falls Ihr zufällig in Duisburg seid und gerade nichts Besseres zu tun habt…

Das Memory-Trio

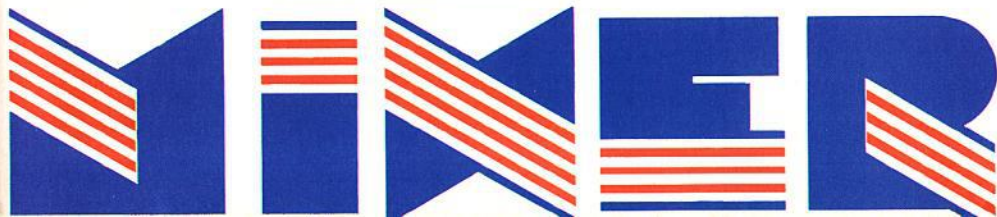
Elektronische Notizbücher und Grafik-Taschenrechner sind ein teurer Spaß? Ach was, dank Casio ist die digitale Gedächtniskrücke für unterwegs jetzt erschwinglich geworden!

Bei der neuen Mini-Datenbank „SF-4300" sind bis zu 1350 Datensätze, Weltzeituhr, Paßwortschutz und Erinnerungsfunktion bereits für 149,– DM zu haben; auf Wunsch gibt's auch ein Interface mit Speichermöglichkeit. Die Profi-Version mit 64 KB nennt sich „SF-9700" und schlägt mit 499,– DM zu Buche. Dafür erhält man ein entspiegeltes Display, dessen Kontrast individuell geregelt werden kann, und die Möglichkeit, das Gerät mit einer Translator-Card zum Dolmetscher auszubauen. Ja, und falls die Speicherkapazität von 2.600 Eintragungen nicht ausreicht, kann mit RAM-Karten beliebig nachgerüstet werden.
Besonders interessant könnte der Grafik-Taschenrechner „FX-6200G" sein, er ist nämlich (weil nicht programmierbar) für den Schuleinsatz zugelassen. Knapp 100 Steine sind hier zu berappen, schon stehen Euch satte 185 Funktionen auf einem Grafik-LCD-Display mit 40 x 23 Punkten und 12stelliger Anzeige zur Verfügung. Antestmöglichkeiten im einschlägigen Fachhandel.

Das Plus zum Plus

Da hat man nun einen A500 Plus, und dann will kaum ein Game darauf laufen – schöne Bescherung. Die Rettung in der Not ist eine Kickstart-Umschaltplatine. Ach, wäre der Spaß bloß nicht so unhandlich und teuer! Ist er doch garnicht…

Für alle geplagten Plusler gibt's ja jetzt KISS, den externen Kickstart-Adapter zum Taschengeldtarif. Das Gerät wird einfach an den Expansionsport gesteckt, schon kann mit einem Schalter zwischen externer und interner Kickstart gewechselt werden – und das für bescheidene 69,– DM.
Wenn die Probleme mit der eingebauten Kick 2.0 also bald der Vergangenheit angehören sollen, müßt Ihr Euch nur (gesondert!) eine Kick 1.3 auf ROM zulegen und an der vorgesehenen Stelle aufstecken; Kostenpunkt so um die 40,– DM. KISS ist übrigens auch für den A500, den A2000 (intern) und den 1000er erhältlich, bei letzterem erspart es Euch das Booten der Kickstart von Diskette. Infos und Bezug über:

PWH
Hauptstr. 48
5014 Kerpen 1
Tel.: 02273/2720

HISTORY LINE

„Battle Isle“ war der Strategie-Knaller des letzten Jahres, vielleicht sogar der letzten Jahre! Am offiziellen Nachfolger wird daher schon fleißig gebastelt, auch Datadisks hat Blue Byte in der Mache. Aber von Gutem kann man ja eigentlich nie genug haben...

...also haben sich die Mannen um den Oberblaubeißer Lothar Schmitt noch eine brandneue Strategie-Reihe einfallen lassen, die auf den grundsätzlichen Features von „Battle Isle“ basiert! Im Gegensatz zum futuristischen Vorbild wird sich die Serie jedoch mit historischen Ereignissen auseinandersetzen, der Name History Line kommt nicht von ungefähr. Zunächst geht's mal wieder in den ersten Weltkrieg, die folgenden Strategicals sind während des amerikanischen Bürgerkriegs und der Feldzüge Napoleons angesiedelt. Begeben wir uns also zurück zu jenem verhängnisvollen 28. Juni 1914, als die Kugel eines Attentäters den österreichischen Thronfolger Erzherzog Franz Ferdinand niederstreckte und damit einen Krieg von bislang nicht gekannten Ausmaßen einleutet...

Screenaufbau, Steuerung und Spielablauf werden natürlich ganz ähnlich wie bei „Battle Isle“ aussehen, diesmal gibt es 48 Ein- plus 32 Zwei-Spieler-Kampagnen. Im Unterschied zu den umkämpften SF-Inseln geht es hier aber wie gesagt absolut originalgetreu zur Sache! Das bedeutet zum einen, daß man nun Pioniertruppen, Doppeldecker und dergleichen Museumsstücke mehr befehligt, zum anderen heißt das, daß sich der Verlauf der Geschichte nicht ändern läßt. Der Posten des Oberbefehlshabers ist daher tabu, stattdessen schlüpft man in die Rolle verschiedener (Heeres-) Kommandanten an historisch wertvollen Frontabschnitten.

Wenn man eine Schlacht verliert, kriegt man noch eine Chance, verpatzt man die ebenfalls, heißt es Game Over.

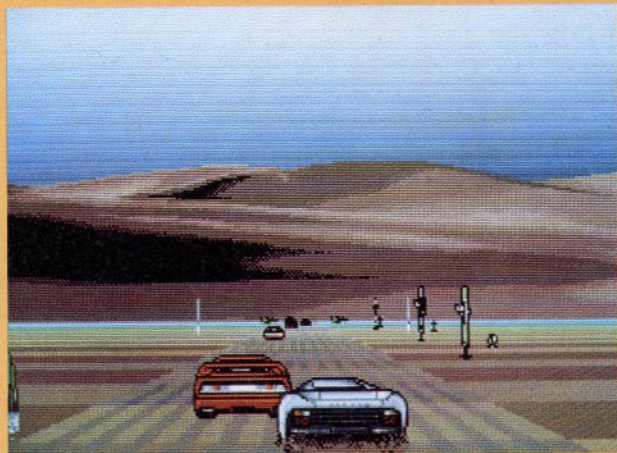
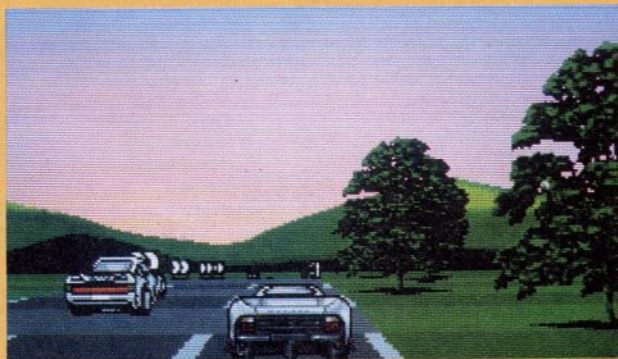
Wer dagegen das strittige Territorium erobert, bekommt zur Belohnung reichlich Deko-Material (Orden, etc.) und einen geschichtlichen Rückblick: In animierten Zwischensequenzen erfährt man Wissenswertes über die damalige Waffentechnik, aber auch Infos über politische Vorgänge und das Leben der Bevölkerung werden geboten. Diese Zeitungsausschnitte und hübschen kleinen SW-Filmsequenzen ersetzen den vom Inselkrieg her bekannten „Attack-Modus“, der strategische Teil der Schlachten gleicht hingegen weitgehend dem insularen „Move-Modus“: Vogelperspektive, Splitscreen für's Strategen-Duo und ausgeklügelte Icon-Steuerung – alles da.

Das heißt, so hundertprozentig sind die Sächelchen noch nicht da, besonders an der Steuerung wird noch fieberhaft gefeilt. Mit dem Start der History Line ist daher frühestens im August zu rechnen, wer kein Megabyte unter der Haube hat, braucht aber gar nicht erst mitzurechnen. Als kleines Trostpflaster sollte die erste Datadisk mit neuen Landschaften für „Battle Isle“ dann bereits innerhalb der nächsten ein, zwei Stunden erhältlich sein – ganz im Gegensatz zum „richtigen“ Nachfolger, der wohl erst 1993 von sich reden machen wird. (C. Borgmeier)

JAGUAR XJ 220

Während man bei Gremlin von „Super Cars" bis „Lotus Turbo 2" immer wieder den Tiger in den Tank packt, lassen die Kollegen von Core Design jetzt den Jaguar von der Leine - der schnellste Straßensportwagen der Welt wurde offiziell zur Versoftung freigegeben!

Ganze 350 Stück dieser automobilen Raubkatze findet man weltweit auf der freien Wild- bzw. Autobahn, für ein läppisches Milliönchen könnt Ihr den Jaguar XJ 220 in Eurer Garage heimisch machen. Die digitale Ausführung wird freilich schon zum Preis einer halben Tankfüllung zu haben sein und ist naturgemäß nicht ganz so rar wie die Straßenversion. Dennoch soll das gute Stück einen Hauch der Exklusivität des Originals bieten - also haben die „Thunderhawk"-Macher Mac Avery und Jason Gee erst den Jaguar-Ingenieuren über die Schulter geschaut und dann tief in die Trickkiste gegriffen…

Der britische Superbolide entführt Euch in zwölf Länder, wo jeweils drei Rennen ausgetragen werden, was summa summarum 36 Level voller gegnerischer Porsches, Ferraris und Lamborghinis macht. Englische Umgangsformen können unterwegs ruhig beiseite gelassen werden, man rammt die rollenden Verkehrshindernisse kurzerhand von der Straße - aber bitte nicht zu ausgiebig, sonst ist der flotte Jaguar beim nächsten Rennen nicht mehr einsatzfähig. Erstmalig wird hier an der Helligkeit der Rücklichter zu erkennen sein, wie stark der Vorausschleicher gerade in die Bremsen steigt! Überhaupt soll es auf den internationalen Strecken von Deutschland über Brasilien bis Indien sehr realistisch zugehen, z.B. schickt Petrus hin und wieder eine ordentliche Ladung Nebel, Schnee oder Regen herab, was nicht nur die Sicht behindert, sondern auch das Handling des Wagens beeinflußt. Zu den Tücken des Straßenverkehrs gehören außerdem Seitenwinde, Sandstürme und nasse Blätter auf der Fahrbahn, während man Wasserfälle, Tunnel, Brücken, Bergpässe, Klippen und sogar belebte Kreuzungen passiert. Auch akustisch fährt, äh geht Core Design bei der Lizenz-Premiere neue Wege: Neben dem Super-Jaguar hat man selbst den Feind-Racern digitalisierten Original-Motorensound spendiert! Daneben sorgen sechs verschiedene Begleitmelodien für musikalisch beschwingtes Rennvergnügen.

Ja, die Zusammenarbeit mit den Herstellern der Edelkarosse scheint sich bezahlt zu machen - oder sehen die Screenshots etwa nicht lecker aus? Gut, auf den ersten Blick kann das Spiel eine gewisse Ähnlichkeit mit „Lotus Turbo 2" nicht verleugnen, aber das dürfte ja kaum von Nachteil sein, genau wie die Möglichkeit, zwei Amigas für gemeinsames Rasen (per Nullmodem) zu verkuppeln. Der Startschuß fällt jedenfalls Ende Mai, bis dahin habt Ihr noch Zeit, Eurer „Freundin" das Renngewicht von 1MB anzutrainieren - darunter setzt sich die Wildkatze nämlich gar nicht erst in Bewegung. (pb)

Mit „Bubble Bobble“ fing es 1987 in der Spielhalle an: Alle Welt war von den beiden putzigen Plattform-Drachen begeistert. Das blieb auch bei der Amiga-Umsetzung so, der Nachfolger „Rainbow Islands“ zog dann die letzten Zweifler in seinen Bann. Und jetzt geht's endlich weiter!

BUBBLE BOBBLE III: PARASOL STARS

Der Amiga Joker meint:
Parasol Stars ist ein neuer Stern am Plattform-Himmel!

Eigentlich wollten Bub und Bob ja in Rente gehen, nachdem sie auf den Regenbogen-Inseln für Ruhe und Ordnung gesorgt hatten. Zwei so erfolgreiche Helden im Altenheim, das paßte Ocean aber gar nicht ins Konzept! Also müssen die Jungs nochmal ran, um hier dem fiesen Chaostikhan das Handwerk zu legen – ehe der Schlimmling mit seinen Monsterhorden noch das ganze Universum verseucht…

Insgesamt sieben Planeten warten auf ihre Befreiung, von denen jeder noch einmal in sieben Level unterteilt ist. Zusätzlich gibt's drei Geheimwelten, deren Eingänge in akribischer Kleinarbeit gesucht werden müssen. Wie nicht anders zu erwarten, wimmelt es überall von Feinden, auch die obligatorischen Endgegner harren ihrer obligatorischen Tracht Prügel. Als Waffen besitzen Bub und Bob lediglich ihre Sonnenschirme, die übrigens ein Geschenk der dankbaren Bewohner von Rainbow Island sind. Und diese Schirmchen haben's ganz schön in sich: Schon ihre bloße Berührung wirkt tödlich, zudem können Bub und Bob mit ihnen Wassertropfen aufsammeln, um sie dann den wasserscheuen Monstern entgegenzuschleudern. Läßt man fünf Tropfen zusammenkommen, wird daraus ein Mega-Tropfen, der sämtlichen Feinden das Fürchten lehrt. Daneben sind auch die üblichen Extras vertreten: am Wegesrand verstreute Mahlzeiten für den kleinen Hunger zwischendurch, Siebenmeilen-Stiefel zum schnelleren Vorwärtskommen, Smartbombs und zusätzliche Leben, weil die drei von Haus aus vorhandenen kaum für alle sieben Planeten reichen werden.

Grafik und Sound sind von gewohnt zuckersüßer Güte, wobei man die einzelnen Spielabschnitte wie beim Vorgänger auch hier wieder bestimmten Themen gewidmet hat. So spielt die erste Runde z.B. in einer Musikwelt, in der unsere Mini-Helden dem Angriff verschiedener Musikinstrumente ausgesetzt sind – etwa mutierten Trompeten, Killer-Pianos und ähnlichen Bestien. Auch in punkto Gameplay stimmt alles, nichtzuletzt, weil der zwischenzeitlich („Rainbow Islands") eingesparte Zwei-Spieler-Simultanmodus wieder eingeführt wurde. Man kann sogar seinem Kollegen aufs (Schirm-) Dach steigen, um auf diese Weise an die etwas entlegeneren Extras heranzukommen.

Man braucht also kein Prophet sein, um vorherzusehen, daß Bub & Bob mit diesem Spiel die Herzen ihrer Fans wieder genauso erobern werden, wie ihnen das vorher schon zweimal gelungen ist. Die Programmierer haben jedenfalls das ihre dazu getan, apropos Programmierer: Diesmal gab es gar kein Arcade-Original, die Amigaversion wurde unmittelbar von der PC-Engine konvertiert. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen *und* spielen lassen! (L.Bunder)

Parasol Stars

Grafik:	75%
Sound:	71%
Handhabung:	82%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	80%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Highscores speicherbar, Pause- und Continue-Funktion.

THORWAL IN GEFAHR!
Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...

Unter Lizenz von Schmidt Spiele

Die Schicksalsklinge' wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 · 7470 Albstadt 1

We unchain your fantasies...

...on your

Amiga, IBM PC and Atari ST

Da soll sich noch einer auskennen: „Hard Drivin'" war eine Umsetzung des gleichnamigen Atari-Automaten, „Hard Drivin' 2" eine Eigenproduktion von Domark, und die dritte Vektor-Raserei kommt wieder aus der Spielhalle. Der erste Teil war mies, der zweite gut, und jetzt?

Stoßverkehr auf der Achterbahn

Der Amiga Joker meint: Race Drivin' markiert ganz klar den Höhepunkt der schnellen Vektor-Serie!

Na, jetzt fehlt jedenfalls der Streckeneditor, mit dem man beim zweiten Streich eigene Stunt-Tracks entwerfen konnte. Aber bitte, den gibt's in der Spielhölle schließlich auch nicht. Was es hingegen beim originalen Race Drivin' gibt, das sind verschiedene Boliden und drei Strecken zur freien Wahl…

Zunächst entscheidet man sich also, ob man lieber im Sportwagen, Speedster oder Roadster seine Runden drehen will. Unterschiede im Fahrverhalten wird man zwar vergeblich suchen, dafür kann jeder Wagen mit einem individuell gestylten Armaturenbrett aufwarten. Außerdem sind die Wägelchen mit Automatik oder Viergangschaltung zu haben, letztere hat sogar einen Rückwärtsgang. Kommen wir nun zu den Kursen, genaugenommen gibt's davon nämlich vier – schließlich ist der alte Originalkurs auch wieder mit von der Partie und zählt dank seines „Stunt-" bzw. „Speed-Tracks" ja quasi doppelt.

Neu ist dagegen der „Super Stunt Track", und gegen den wirken die Steilkurven, Loopings und Zugbrücken des Oldies direkt wie Kinderkram: Die Achterbahnfahrt auf den Serpentinen ist ja noch relativ problemlos zu meistern, aber spätestens bei dem „gespaltenen" Looping, dem Korkenzieher oder dem Überkopfsprung trennt sich die Spreu vom Weizen! Etwas gemütlicher fährt sich's dann wieder auf dem „Autocross", einem Rundkurs ohne nennenswerte Schwierigkeiten.

Wie gehabt wollen sämtliche Schikanen innerhalb eines Zeitlimits gemeistert sein, wobei ein sogenannter Phantom Photon kein noch so halsbrecherisches Manöver scheut, um den Spieler von der Straße zu drängen. Nur gut, daß man wenigstens auf der Super Stunt Strecke seine Ruhe vor dem computergesteuerten Geisterfahrer hat, dafür herrscht auf dem althergebrachten Kurs nun umso mehr Verkehr. Um sich heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit einem Kumpel zu liefern, kann man entweder per Nullmodemkabel zwei Amigas verkuppeln oder auf den brandneuen Duo-Modus zurückgreifen. Hierbei fährt der erste Spieler zunächst sein Rennen gegen den Phantom Photon, die Fahrt wird auto-

Der Super Stunt Track für Super Stuntfahrer.

Auweia, das sieht böse aus!

matisch gespeichert, und der zweite Spieler muß sich dann gegen beide Fahrzeuge (das des Phantoms und das Gespeicherte!) durchsetzen. Etwas unfair, vielleicht wäre ein Splitscreen à la „Lotus Turbo 2" die bessere Lösung gewesen. Naja, so muß man sich halt abwechseln.

Langeweile kommt in keinem Fall auf, dafür sorgt allein schon die prachtvolle 3D-Vektorgrafik. War sie bei den Vorrasern schon hübsch anzusehen, so wurde sie jetzt nochmal gehörig aufgepeppt und flutscht nun deutlich williger über den Screen. Wer seine Bildschirmrennen am liebsten ruckelfrei genießt, darf durch Verzicht auf das eine oder andere Objekt (Schilder, Häuser, Kühe, etc.) noch einen Zahn zulegen, denn neuerdings ist der Detailgrad regelbar. Gut gefallen hat uns auch, daß sich die Rennstrecken in der Farbgebung und durch einen anders gestalteten Horizont voneinander unterscheiden; daß Crashs aus der Vogelperspektive wiederholt werden, ist für harte Driver ohnehin Ehrensache. Dafür muß man nunmehr auf einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad verzichten, und die Soundeffekte sind immer noch so mäßig wie bei den Vorgängern (ganz im Gegensatz zum tollen Heavy Metal im Titelscreen).

Das Wichtigste kommt wie so oft zum Schluß: Endlich kann die Steuerung voll überzeugen! Je nach Gusto darf die Sensibilität justiert werden, dann braucht es nur noch einen Joystick zum großen Raserglück, denn die Maus ist nach wie vor zweite Wahl. Tja, hätte man den Streckeneditor nicht wegrationalisiert, wäre Race Drivin' seinen Vorgängern nicht gar so ähnlich, und gäbe es mittlerweile nicht schon eine Unzahl solcher Games – wir hätten nochmal 10 Prozent und einen Hit draufgelegt! (rl)

Race Drivin'

Grafik:	82%
Sound:	59%
Handhabung:	76%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Domark
Genre: Sport

Spezialität: Die Highscores werden nicht gespeichert, dafür zusätzlicher Speicher erkannt, wodurch Nachladezeiten entfallen.

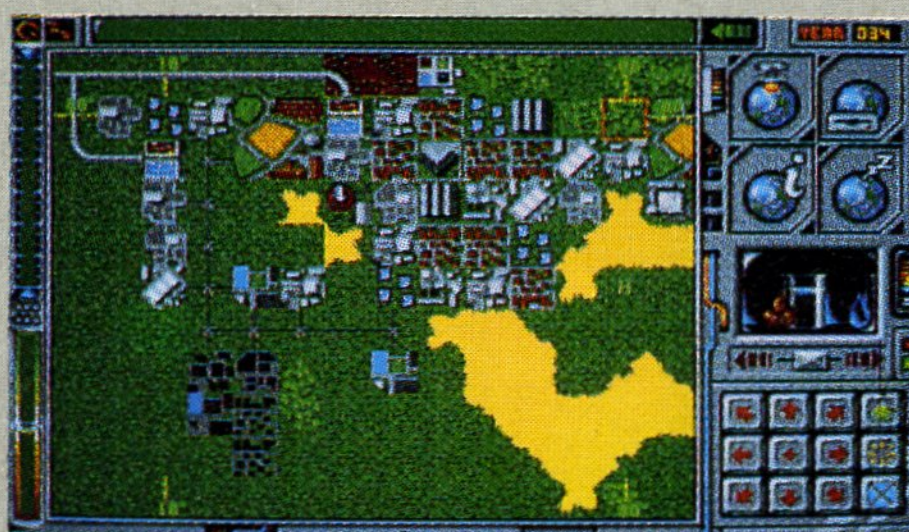
Viel Verkehr am „Klassik-Kurs".

Autocross – mehr 'ne Übungsstrecke.

GLOBAL EFFECT

Wie hat Euch eigentlich „Sim City" gefallen? Toooll, aber ein Gegenspieler wäre halt schön gewesen? Wie bitte, mit der Ökologie hättet Ihr auch ganz gerne ein bißchen experimentiert? Ja, dann holt Euch doch einfach die neue Echtzeit-Simulation von Millennium!

Der Amiga Joker meint:
Global Effect – Ökologie, die Spaß macht!

Denn als allgewaltiger Chef einer außerirdischen Kolonie darf man hier seine städtebauerischen Fähigkeiten wahlweise alleine ausleben, an einem cleveren Computergegner messen oder gar per Nullmodem gegen einen gleichgesinnten Spezi um die Wette zivilisieren. Die Lebensqualität (Durchschnittstemperatur, Bodenschätze usw.) des zu besiedelnden Planeten kann ganz nach Belieben eingestellt werden; daneben warten acht fixfertige Szenarios von der Eiswelt bis zum Regenwald auf biodynamisch wertvolle Kolonisten.
Wie oder wo auch immer, zunächst setzt man in bester Sim-Tradition ein paar Stadtviertel in die Pampa, welche von einem Wind- oder Solarkraftwerk versorgt werden sollten – denn hier haben Energieverschwender schlechte Karten! Damit wir uns richtig verstehen, die Rede ist erstmal von einer spezifischen Game-Power, dem Mana aus „Populous" nicht unähnlich. Alles, was man tut oder baut, kostet ein Quentchen dieses Lebenssaftes, andererseits wirft eine florierende Kolonie ja genügend davon ab. Leider gilt das auch für Dreck und Industrieabfälle, welche mit Recycling-Centern und Aufbereitungsanlagen entsorgt werden müssen; andernfalls verpufft die kostbare Energie, ja es drohen gar Umweltschäden bis hin zur Klimakatastrophe. Gottele, dann baun wir halt mehrere

Wüstensand von Menschenhand?

kleine Städtchen, um an unser täglich Mana zu kommen. Gute Idee, nur leider ist die erforderliche Benutzung von Übersichtskarten, Tabellenmaterial und dergleichen ebenfalls nicht kostenlos, selbst fürs Terrain-Scrolling muß gelöhnt werden! Zudem wachsen die Orte ganz von alleine weiter (auch wenn man sich nicht um sie kümmert), was dem Spieler zwei bis drei Striche durch die ökologisch ausbalancierte Rechnung machen kann.
Damit nicht genug: Erdbeben erschüttern die Scholle, man kann Bergbau treiben, um Kohlekraftwerke zu versorgen, für Atommeiler nach Uran buddeln, Farmen anlegen und sogar (auf rein strategischer Basis) gegen den oben erwähnten Widersacher zu Felde ziehen. Daß derlei kriegerische Aktivitäten jedoch dem Öko-Gleichgewicht nicht unbedingt zuträglich sind, kann man bereits an den ebenfalls verfügbaren Katastrophen-Szenarios ermessen, wo z.B. eine postnuklear verseuchte Welt der Rettung harrt. Aber auch an zuviel Kohlendioxid, Ozonlöchern und vergifteten Böden darf man sich versuchen.
Die umweltfreundliche Welten-Simulation präsentiert sich wie beim Maxis-Vorbild in grafisch schlichter (und kaum animierter) Vogelperspektive, neben dem großen Terrain-Fenster pflügt die Maus durch ein Feld mit diversen Steuericons. Vom Sound ist eine nette Titelmelodie zu vermelden, die drei FX vergessen wir besser. Fazit: Komplexes Öko-Klimbim für den passionierten Sim. (jn)

Global Effect

Grafik:	43%
Sound:	29%
Handhabung:	68%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Millennium
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB erforderlich, komplett in deutsch. Nutzt auf Wunsch das ECS-PAL-Format.

Vor vier Jahren präsentierte Infogrames das Geiseldrama „Hostages“, vor anderthalb lief die Werbekampagne für den Nachfolger, dann herrschte erstmal Funkstille. Der neue Action-Schocker kam also langsam – kommt er auch gewaltig?

ALCATRAZ

Der Amiga Joker meint:
Alcatraz ist Action auf die ganz harte Tour!

Die Zeit: 1996. Der Ort: Alcatraz, die längst stillgelegte Gefängnisinsel in der Bucht von San Fanzisco. Die Situation: Der Drogenhändler Miguel Tardiez hat auf dem heruntergekommenen Knast-Eiland sein Hauptquartier errichtet. Die Aufgabe: Mit einer Eliteeinheit die Insel stürmen! Das hört sich vernünftig an, doch scheinbar besteht der Trupp aus ganzen zwei Leuten, die (vorerst) nur mit Wurfmessern bewaffnet sind und sich zu allem Überfluß auch noch den (Split-) Screen miteinander teilen müssen – tja, man spart, wo man kann…

Die Jagd beginnt im Inselhafen, von dort aus muß man sich unter Zeitdruck auf einer düsteren Straße weiter nach rechts vorkämpfen. Aber nicht zu weit, sonst steht man plötzlich vor dem Hubschrauber, der einen eigentlich erst nach getaner Arbeit abholen soll! Das passiert aber nur, wenn man bei der anfänglichen Einsatzbesprechung nicht aufgepaßt hat; hier erfährt man nämlich, welche Gebäude in welcher Reihenfolge durchsucht werden müssen: In einer Baracke sind Beweismittel sicherzustellen, dann geht's wieder raus zur Straße und kurz darauf in eine verlassene Fabrik, die Miguel als Lager benützt. Sobald man dort zwei Zeitbomben gelegt hat, darf man sich als Fassadenkletterer betätigen, um in das dritte und entscheidende (Gefängnis-) Gebäude einzudringen. Aber keine Sorge, bis dahin ist es ein weiter Weg! Solange man sich auf der Straße befindet, ist der Bildschirm horizontal geteilt, in den diversen Baulichkeiten vertikal. Das gilt auch, wenn man alleine unterwegs ist – das Zweitspieler-Sprite bleibt dann einfach stehen, bis es Miguels Schergen abserviert haben. Und Schergen hat der Drogenbaron eine ganze Menge, zufallsgesteuert tauchen sie von links, rechts oder vorne auf und machen mit ihren MGs, Flammenwerfern, Messern und Handgranaten Jagd auf des Spielers (drei) Bildschirmleben. Das hat auch sein Gutes, weil besiegte Gegner ihre Waffen zur Weiterbenutzung zurücklassen; um die gerade aktive Waffe zu wechseln, muß man sich auf der Straße allerdings erst einen sicheren Hinterhalt suchen. In den Gebäuden hat man dagegen immer ein Gewehr, außerdem wird dort ein kleiner Radarscreen zur besseren Orientierung in den labyrinthartigen 3D-Räumlichkeiten eingeblendet.

Das Radar und die Fassadenkletter-Sequenz (bei der man Suchscheinwerfern ausweichen muß) kennt man bereits von „Hostages“, überhaupt ist Alcatraz ein typischer Nachfolger. Das verspricht zwar einerseits wenig Originalität, andererseits erneut abwechslungsreiche Action in stimmungsvoller Präsentation – sowohl was die Grafik (lediglich das Scrolling ruckelt leicht), als auch was Musik und Sound-FX betrifft. Dazu kommt eine absolut problemlose Handhabung mittels Joy oder Keyboard; insgesamt war die lange Produktionszeit also nicht umsonst. (C. Borgmeier)

Alcatraz

Grafik:	70%
Sound:	76%
Handhabung:	81%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	78%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Infogrames
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, keine Highscores, Codeabfrage, Pause-Funktion.

HEUTE KEINE
WERBUNG FÜR

REBEL RACER

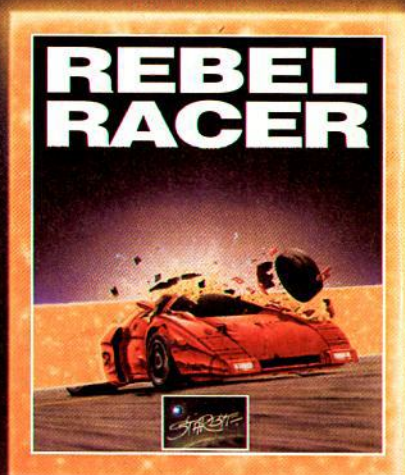
WEIL,

REBEL RACER

IST SO GUT, DASS

REBEL RACER

KEINE WERBUNG BRAUCHT.

GUTEN TAG!

„WER BREMST, VERLIERT“

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?

BOMICO SERVICE-LINE:

0 61 07-6 20 67

SOFTWARE

NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

FAX: 02 34/68 04 97

AMIGA

PC
C 64

PAPERBOY 2

Ja, mir san mi'm Radl da!

Wer erinnert sich noch an „Paperboy“, Ataris Arcade-Oldie mit dem BMX-Lenker? Alle, keiner? Na, dann vielleicht an Elites famose Amigaversion? Was, auch Fehlanzeige? Umso besser, dann hat Euch Mindscapes Fahrrad-Fortsetzung wenigstens Neues zu bieten...

Denn generell halten sich die Abweichungen zum Vorgänger in Grenzen: Damals wie heute radelt man als Zeitungsjunge durch belebte Vorstadtstraßen und wirft seine Ware in die Briefkästen der Kunden bzw. ins Fensterglas der Abo-Muffel (da die Leute trotzdem abonnieren, werden wir die Methode wohl auch mal ausprobieren). Neu ist, daß die Route nun nicht mehr diagonal von rechts nach links, sondern in verschiedene Richtungen scrollt; folgerichtig darf man seine Blättersammlungen jetzt beidseitig abfeuern.

Dutzende von Straßen wollen beliefert werden, überall ist der Teufel los! So kann man etwa Mülltonnen umnieten oder aufgebockte Autos auf den drunterliegenden Besitzer krachen lassen, während man selbst tollwütigen Rasenmähern und bissigen Hunden ausweicht. Zwischenrein müssen Zeitungsstapel aufgeklaubt werden, ehe der Papiervorrat zur Neige geht. Nach getaner Arbeit folgt jeweils ein Bonusparcours, wo man das Punktekonto durch gekonnte Zielwürfe gefahrlos aufbessern darf. Hier kann man im Zwei-Spieler-Modus nun auch gemeinsam radeln, während die Zeitungen sonst nacheinander zugestellt werden.

Eine bunte Grafik voller Gags und makelloses Scrolling in allen vier Himmelsrichtungen machen den stressigen Ritt am Drahtesel erneut zum Vergnügen; auch die schwungvolle Musik samt knackiger Effekte weiß zu gefallen. Paperboy 2 mag altgedienten Pedalisten zwar wenig Neuheiten bieten, eine Gaudi ist es allemal! (rl)

Paperboy 2

Grafik:	74%
Sound:	68%
Handhabung:	72%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Mindscape
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Highscoreliste, Pause-Funktion und deutsche Anleitung.

TOP BANANA

Die Umweltkatastrophe

Unsere schöne Erde ist in einem erbärmlichen Zustand: Die Regenwälder liegen im Sterben, das Ozonloch wird täglich größer, die Pegel der Weltmeere steigen unaufhaltsam, und die umweltverträgliche Soft wird auch immer schlechter!

Freundlich zur Natur ist sie nämlich, die Box aus Recyclingkarton – nur das Plattformgame darin ist leider alles andere als freundlich. Zwar steht es ganz in der Tradition von „Captain Planet“ und ist laut Packungsaufdruck „fesselnd wie Sonic oder Mario“, doch leider sieht die Realität mal wieder ziemlich anders aus: Was sich da auf dem Bildschirm präsentiert, ruiniert die Augen, zerstört das Trommelfell und tötet den letzten Nerv!

Um den drohenden Umweltkollaps abzuwenden, hüpft man unter Zeitdruck (steigender Wasserpegel) durch zwölf vertikal scrollende Level und ballert mit Herzchen auf Bulldozer und andere Umweltfrevler. Die hinterlassen nach Abschuß Bonusfrüchte, die den eigenen Energiehaushalt mal fördern, mal schädigen, genau wie das bereits herumliegende Obst. Aufzüge befördern das Spielersprite in höhere Regionen, Extras verschaffen ihm bessere Waffen und mehr Sprungkraft, Ende Gelände.

Das spielt sich alles noch langweiliger als es sich hier liest, zudem ist am Screen davon so gut wie nichts zu erkennen: Eklige, kaum animierte Digigrafik in häßlichen Farben, aber ruckelfreies Parallax-Scrolling – na super! Top Banana ist nahezu unspielbar, herzlich unoriginell und dank bescheuerter Soundsamples und schräger Titelmusik auch akustisch unerträglich. Fazit: Müllsammeln im Park ist das spannendere und sinnvollere Umweltgame! (rl)

Top Banana

Grafik:	17%
Sound:	22%
Handhabung:	24%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	14%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	16%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Hex
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Üble Handbuchabfrage als Kopierschutz, die Grafik kann mit einem Malprogramm nachbearbeitet werden – wäre auch nötig!

MAILBOX

Leserbriefe

Lange haben wir studiert, ob wir uns in dieser Ausgabe Eure trefflichen Bemerkungen nebst unserer witzigen Antworten nicht mal sparen sollten – weil ja die Mailbox weiter hinten im „April Joker" schon so überaus trefflich und witzig ist! Aber dann wollten wir auch wieder keine leeren Seiten im Heft haben…

Noten für die Ewigkeit?

Leider muß ich feststellen, daß Eure Testergebnisse sehr willkürlich ausfallen! „Corporation" z.B. habt Ihr im Joker 11/90 als „funkelnden Software-Diamanten" bezeichnet. Zwar sei die Steuerung „gewöhnungsbedürftig", doch wenn man den Bogen erstmal raushabe, gehe es recht flott voran. Anschließend folgte eine Note von 88 Prozent und der begehrte Joker-Hit.
Schaut man dagegen in das Sonderheft „Rollenspiele", so trifft einen beinahe der Schlag: 66 Prozent Gesamturteil! Wer den dazugehörigen Text unter die Lupe nimmt, dem fällt auf, daß die Steuerung plötzlich „ein Jammer" ist, und die FX haben wohl auch erst im zweiten Test ihren „nervigen" Charakter gezeigt. Dementsprechend wurde allen „ungeduldigen Agenten" geraten, die „Finger von dem Game zu lassen".
Hängt die Bewertung eines Spiels bei Euch also davon ab, wer es testet?
derlei Böses schwant Carsten Lau aus Albstadt.

Nix da, um willkürliche Testergebnisse zu vermeiden, werden die Noten bei uns schließlich extra anläßlich einer Konferenz aller Redakteure vergeben. Für die (übrigens häufiger auftauchenden) Unterschiede der Benotung im Sonderheft zu den regulären Ausgaben gibt's ganz andere, vernünftige Gründe: Einmal liegt zwischen den von Dir angesprochenen Tests ja über ein Jahr Zeitunterschied, für Qualitätsansprüche bei Computergames also eine Ewigkeit! Außerdem wurde im Sonderheft streng nach Rollenspiel-Maßstäben bzw. -Kriterien genotet, nicht umsonst war „Corporation" unter den Grenzfällen eingeordnet. Bringt das etwas Licht ins Dunkel Deiner Befürchtungen?

Scherzkeks mit Loch

Gestern habe ich meinen Yamaha-Synthesizer mit dem Game Boy verbunden, trotzdem konnte ich keine Bilder ins IFF-Format konvertieren!
Da ich mir das CDTV zulegen möchte, hätte ich gern gewußt, ob es schon ein Ansteuerungsprogramm für meine Kaffeemaschine gibt. Liegen den CDTV-Games übrigens Listings zum Abtippen bei?
Nun noch ein paar allgemeine Fragen: Soll ich mir „Operation Gans" zulegen, obwohl ich überzeugter Pazifist bin? Bei „Heart of China" mußte ich leider feststellen, daß nur Disketten in der Packung sind. Ich habe aber ein Lochkartenlaufwerk – gibt es dieses Game auch auf Lochkarte? Überhaupt finde ich Lochkarten ideal zum Programmieren; man braucht nur einen Locher, ein Stück Papier und Phantasie!
Falls es wichtig sein sollte, ich bin 13 Jahre alt und spiele folgende Instrumente: Reiten, Lesen und Schwimmen.
behauptet steif und fest Frederik Strunz aus Rösrath.

Soll das ein Aprilscherz sein? Oder weißt Du etwa wirklich nicht, daß der Game Boy ans CDTV anzuschließen ist, um Bilder im Kaffeemaschinen-Format zu erhalten? Und hat Dir echt noch niemand gesagt, daß „Heart of China" automatisch Lochkarten-tauglich wird, wenn man nur mit der in „Operation Gans" beigelegten MP ausreichend Löcher in die Disks ballert (das sogenannte China-Syndrom)? Aber was kann man schon von jemand erwarten, der mit seinem Pferd schwimmen geht?

Scherzkeks ohne Loch

In der März-Ausgabe hattet Ihr einen interessanten Artikel über tragbare Spielkonsolen, auch der technische Vergleich mit dem Amiga wäre ja recht interessant gewesen. Ich sage bewußt wäre, denn dort habt Ihr unsere geliebte „Freundin" zum 8Bit-Computer degradiert! War das ein verfrühter Aprilscherz, oder wißt Ihr's nicht besser?
fragt sich und uns Peter Patzert aus Köln.

Auweia, selten war uns ein (Druck-) Fehler so peinlich wie dieser! Und weil wir gerade bei den Geständnissen sind: In der gleichen Ausgabe wurden im Special über Turbokarten die Bildunterschriften vertauscht. Das mußten wir uns einfach mal von der Seele schreiben.

Gespenstisch…

Neulich saß ich in der Badewanne und las den Joker. Plötzlich flog er, wie von Geisterhand gezogen, ins Wasser. Sofort wußte ich, daß es der Konkurrenzgeist sein mußte! Doch siehe da, plötzlich kam Euer Freund, der Pleitegeier, und nahm ihn mit…
Aber nun noch ein paar Fragen:
1) Warum bekomme ich meinen Joker immer erst um 11 Uhr?
2) Warum bekommt mein Freund ihn um 9 Uhr?
3) Bei welchem Verlag gibt es das Märchen von der bösen Post?
fragt unser Freund Snoopy (!?) aus Bad Nauheim.

Das Märchen von der bösen Post gibt's bei uns, und so fängt es an: Es war einmal ein Briefträger aus Bad Nauheim, der brauchte immer zwei Stunden mehr, weil er sich nicht zu dem Haus traute, wo ein geistig umnachteter Beagle namens Snoopy lebte…

Eilpost

Ich habe in der letzten Ausgabe Eures supergeilen Blättchens eine Kleinanzeige aufgegeben. Doch als ich das Heft kaufte, konnte ich meine Annonce einfach nicht finden! Wie entscheidet Ihr eigentlich, welche Aufträge Ihr annehmt und welche nicht? Kommt jetzt bloß nicht damit, daß mein Text auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen ließ!
beschwert sich Florian Schoel aus Nußdorf.

Wir nehmen alles an, aber Du mußt Dich schon hinten anstellen! Will sagen, die Kleinanzeigen werden schön der Reihe nach gedruckt, sobald Deine dran ist, ist sie auch drin!

Die Hauptstadt-Frage

Da es wieder eine Amiga-Messe in Berlin geben wird,

wäre meine Bitte, daß Ihr dort auch vertreten seid! Ich erinnere Euch daran, daß Ihr etwas gutzumachen habt, denn schließlich wart Ihr ja letztes Jahr in Köln schon nicht dabei. Eure Konkurrenz aus Eschwege war übrigens in Berlin, was ihr in meinen Augen einige Pluspunkte eingebracht hat. Und Ihr wollt doch sicher nicht, daß es alle Eure Leser nach Eschwege verschlägt (zumindest die Berliner)?
Mein Freund und ich wären auch bereit, Michael, ins Nachtgebet einzuschließen, jeden Abend eine Kerze für ihn anzuzünden und die Nationalhymne für ihn umzudichten! Also kommt bitte nach Berlin, sonst steht am 6. April in der Zeitung, daß sich ein Computerfreak am Joystickkabel erhängte!
so verbreitet Thomas Hecker, überraschenderweise aus Berlin, seine düsteren Vorahnungen.

Ruf mal einer den Notarzt! Berlin kommt für uns leider nicht in Frage, wir sind derzeit am Studieren, ob wir dieses Jahr die Amiga-Show in Köln oder lieber die in Frankfurt mit unserer Anwesenheit edeln sollen - zu einer kommen wir auf alle Fälle, welche das ist, steht demnächst im Mixer. Schade eigentlich, „Einigkeit und Recht und Joker" hört sich doch sehr ordentlich an…

Ein Gentleman bittet zur Kasse

In meiner Eigenschaft als Trainer und Manager des FC Hau Drauf möchte ich mal wissen, wann Ihr endlich mit der Kohle für die Banden- und Trikotwerbung rüberkommt (75.978 DM bzw. 386.345 DM). Ich weiß ja nicht, ob sich andere professionelle Bundesliga-Manager so etwas gefallen lassen, aber ich will mein Geld! Da arbeitet man nun Tag und Nacht, wird 8 x Meister, 6 x Pokalsieger und 2 x Europapokalsieger (Landesmeister), und Herr Labiner glaubt, er müsse für die Werbung in meinem Stadion (immerhin 85.000 Plätze) nicht bezahlen!
Aber ich hätte es mir ja denken können! Wer imstande ist, seine eigene Ehefrau zum Kaffeebügeln zu zwingen, der bringt auch kaltblütig einen Bundesliga-Manager an den Bettelstab…
schnieft Jörg Rolle aus Lübeck.

War ja klar, daß uns das kleine Gastspiel im „Bundesliga Manager Prof." noch Probleme machen würde, aber „Managing Mike" hat Vorsorge getroffen: Wann darf denn unser freundlicher Anlageberater Brork bei Dir vorbeischauen? Er demonstriert Dir dann sehr anschaulich, wie man seine Kohle auf den Schädel haut - hoffentlich hält Deine Birne das aus, wir zahlen nämlich grundsätzlich in Hartgeld!

Weniger ist mehr?

Ich habe einen Vorschlag, der sich im ersten Augenblick ziemlich geisteskrank anhört. Trotzdem wäre ich allen Ernstes dafür, daß Ihr weniger Tests bringt, dafür aber ausführlichere. Denn je mehr Ihr testet, desto unübersichtlicher wird es - ich überlese beinahe jeden zweiten Test!
Ihr könntet doch viel mehr Hintergrundinformationen bringen, anstatt über jeden besch… Tetris-Clone zu berichten. Außerdem wäre ich sehr dafür, daß Ihr auch mal Kurzgeschichten bringt. Übrigens, wie habt Ihr es geschafft, der Konkurrenz den Chefredakteur abzukaufen?
wundert sich Jan-Christoph Bornschlegel aus Staffelstein.

Es steht zu befürchten, daß Dir die Mehrheit der Leser die Diagnose Deines Geisteszustands bestätigen wird - die wollen schließlich immer umfassend über das aktuelle Angebot informiert werden. Wir meinen eigentlich ebenfalls, daß Hintergrundinfos und Stories im Joker auch jetzt nicht zu kurz kommen, oder etwa doch? Was nun Manni angeht, so kann von abkaufen gar keine Rede sein: Wir ha-

ben dem Mann vielmehr Asyl gewährt!

Rundumschlag

Im Test zu „Robocop 3" habt Ihr gefragt, wann die ersten Software-Konvertierungen auf die Leinwand gebannt werden. Nun, das gab es schon - und zwar bei einem Ballerspiel namens „Gunhed" (PC-Engine), aus dem die Japaner einen aufwendigen SF-Thriller drehten („Robotwar-Gunhed"). Der Film kam bei uns nie in die Kinos, sondern wurde als Videopremiere veröffentlicht. Er war zwar nicht besonders originell oder erfolgreich, und er hatte abgesehen vom Robotpanzer Gunhed auch nicht allzuviel mit dem Game gemein, war aber trotzdem der Film zum Ballerhit.
An diesem Beispiel kann man schon Eure Engstirnigkeit erkennen! Auch sonst bezieht Ihr viel zu selten Hintergründe und Geschichte mit ein. Viele neue Spiele sind von älteren abgekupfert, und Ihr erwähnt es nicht mal andeutungsweise. Entweder seid Ihr so ignorant gegenüber anderen Systemen oder Ihr seid einfach nicht auf dem laufenden. So oder so kann man Euch nur zu Euren beiden Neuerwerbungen Manfred Kleimann und Peter Braun gratulieren, denn die haben auch von anderen Rechnern und Konsolen jahrelanges Fachwissen und können so viel besser Rückschlüsse ziehen. Ich frage mich sowieso, wie Ihr die beiden für Euer Magazin gewinnen konntet!
wütet Marco Daniels aus Niederkassel.

Daß Manni und Peter kompetente Leute sind, ist wahr, der Rest Deiner Ausführungen gehört leider mehr ins Reich der Fabeln und Legenden. Wenn wir eine Umsetzung testen, wird immer auch auf die Originalversion eingegangen, falls eine Idee geklaut ist, sagen wir stets woher. Und sollte es engstirnig sein, einen miesen Film, der mit einem KONSOLEN-SPIEL praktisch nur den Namen gemeinsam hat, im AMIGA JOKER nicht als Umsetzung zu erwähnen – ja Marco, dann sind wir wohl wirklich engstirnig!

Konkurrenz-Neid

Da ist man Joker-Leser der ersten Stunde, stampft alle Konkurrenzblätter in den Gulli, und dann sowas: Fröhlich blättere ich die Seite 6 auf und sehe das Bild vom allseits bekannten, gehaßten und von Konsolen-Fans geliebten Manfred Kleimann! Außerdem war da noch das Bild eines anderen Testers des „tollen Blattes". Als ich dann gelesen hatte, daß der eine bei Euch nun freier Mitarbeiter und der andere gar fester Redakteur ist, hielt ich das für einen guten Witz. Aber bald verging mir das Lachen! Deshalb nun folgende Fragen:
1) Muß ich mich darauf vorbereiten, bald auf Seite drei statt eines geschmackvollen Bildes von Michael einen vom freien Mitarbeiter aufgestiegenen Chefredakteur vorgesetzt zu bekommen?
2) Muß ich mich auf Tests vorbereiten, in denen Flops wie „Jungle Jim" einen Hit bekommen - ganz zu schweigen von den obligatorischen 100% für Sierra-Spiele?
3) Nun muß ja bald der Konsolen-Joker herauskommen, oder?
ängstigt sich Marco Decker aus Bornheim

Die erste Sorge können wir Dir nehmen: Michael ist ein eitler Pfau, da muß schon die Rote Armee (vollzählig) vor unseren Toren erscheinen, und selbst dann scheint es zweifelhaft, daß er den Platz im Editorial räumen würde! Daß sich mit den beiden Neuzugängen weder an unserem Stil, noch an unseren Bewertungen etwas geändert hat, dürftest Du mittlerweile ja schon selbst gemerkt haben – gute Journalisten wie Manni und Peter passen sich dem Magazin an, nicht umgekehrt! Und selbst ein Konsolen-Joker ist noch sehr zweifelhaft, obwohl wir dagegen grundsätzlich nichts einzuwenden hätten.

Entscheidungs-Notstand

Eines schönen Tages fiel einem armen, 16jährigen Amiga- und PC-User auf tückischste Art und Weise ein sogenannter AJ in die Hände. Wie praktisch: Nur Amiga-Games! Fortan legte sich der User also neben einem systemübergreifenden Spielemagazin auch dieses Blatt zu. Doch als er sich wieder mal ein Game bestellen wollte, stellte er fest, daß genau 7 DM im Sparschwein fehlten. Was tun?
Sollte er sich vom Absoluten Joke trennen? Oder vielleicht doch besser vom Absoluten Scherz Magazin? Tja, genau dieses tat er und sammelte fortan nur noch den AJ. Aber niemals, nicht in den kühnsten Träumen, hätte er dieses geahnt: Als der User den AJ 2/92 aufschlug, grinsten ihm Fredman Little und Pjotr Bronski entgegen! Und, oh Wunder – nun plagte ihn kein schlechtes Gewissen mehr. DANKE, MICHAEL!
Gibt es übrigens DPaint-Zusatzdisketten (z.B. DPaint Art)?
schmeichelt und fragt Sir Slashard aus Ahlen.

Aber bitte, gern geschehen (Michael). Und weil Du so eine weise und vorausblickende Entscheidung getroffen hast, verraten wir Dir auch, daß es allerlei sogenannte Clip-Art-Disks gibt. Darauf findet man hübsche Bildchen, um sie mit DPaint (oder auch einem anderen Malprogramm) weiterzubearbeiten bzw. seinen Briefkopf damit zu verschönen. Sowas gibt's bei kommerziellen Herstellern für etwa 50,- DM bis 100,- DM und sogar als PD – frag einfach bei den einschlägigen Anbietern nach.

Eile mit Weile?

Beim letzten Amiga Joker habe ich festgestellt, daß Ihr tatsächlich unschuldig daran seid, wenn Euer Heft immer so spät bei mir erscheint. Laut Poststempel war das gute Stück lockere 12 Tage unterwegs, es liegt also eindeutig an der Post! Wenn nun aber der Joker schon mit Verspätung kommt, liegt doch die Vermutung nahe, daß meine Rückpost mit Antworten zu den Preisrätseln bei Euch gar nicht mehr rechtzeitig eintrifft, um noch gewertet zu werden. Darum mein Vorschlag: Um die Leute aus den neuen Bundesländern bei den Verlosungen nicht zu benachteiligen, könntet Ihr doch den Einsendeschluß um vier Wochen verschieben und somit die Preisträger erst im übernächsten Heft veröffentlichen. Dann wären wir „Ostler" auf jeden Fall mit dabei, wenn auch die Gewinner etwas länger warten müßten…
überlegt sich Thomas Roigk aus Hohenleipisch

Tatsächlich sind wir im allgemeinen darum bemüht, die Einsendeschlüsse so zu legen, daß möglichst sogar noch unsere Abonnenten in der tiefsten Mongolei problemlos teilnehmen können – in Härtefällen müssen wir uns jedoch nach den Wünschen des Veranstalters richten, er stiftet schließlich auch die Gewinne. Aber ein Blick in die Ruhmeshalle sollte Dich beruhigen, eigentlich gehören immer auch ein paar „Ossis" zu den Glücklichen. Daß die Sache mit dem Einsendeschluß jedoch nicht ganz ohne ist, mußten wir ja bereits beim Millionenspiel im „April Joker" feststellen…

Titel-Schock

Letzten Freitag ging ich zum Kiosk, öffnete frohen Mutes die Eingangstür, schritt ebenso frohen Mutes zum Zeitschriftenregal und griff zielsicher nach dem neuen Joker. Doch dann verließ mich der Mut: Böse fletschte ein Werwolf seine Zähne, und mit einem lauten Aufschrei ließ ich das Heft fallen. Alle Augen richteten sich auf mich, Blicke trafen mich wie Pfeile. Langsam hob ich den Joker wieder auf und ging zur Kasse. Die Kassiererin nahm das Heft und starrte auf das Cover. Dann strafte sie mich mit einem

stechenden Blick, der zu sagen schien: „Warum kaufst Du so einen brutalen Schund?"
Also, was sollen diese gewaltverherrlichenden Motive? Kann Celal denn nichts Friedliches malen? Ich bin wirklich kein BPS-Fan, aber langsam wird es mir etwas zuviel! Oder könnt Ihr mir eine Ausgabe nennen, auf deren Cover keine Krieger, Katastrophen, halbnackten Frauen oder militanten Pyromanen zu sehen waren? Ganz zu schweigen von blutrünstigen Monstern und tierähnlichen Geschöpfen…
Ihr werdet jetzt sagen, daß es doch auf den Inhalt ankomme. Aber warum muß das Cover schlecht sein, wenn der Inhalt gut ist? Celal kann doch verdammt gut malen – es müssen ja nicht immer Blümchen und Häschen sein. Aber wie wäre es mit Motiven, die etwas mit den Games zu tun haben, oder eben ab und zu mal mit einem freundlichen Bildchen?
fordert Daniel Koschera aus Dormagen neue Coverversionen ein.

1) Der Werwolf vom Februar war eine stinknormale Fledermaus – wahrscheinlich hat Dich deshalb die Kassiererin so komisch angesehen!
2) Den Federwolf hat nicht Celâl, sondern Carsten Holtmann gepinselt – eine Entdeckung unserer Joker Galerie!
3) Die Cover sehen deshalb so aus wie sie aussehen, gerade WEIL sie meist mit Spielen zu tun haben – guck Dir doch nur mal die Boxen an!
4) Dennoch haben wir uns Deine Kritik zu Herzen genommen und diesmal ein Portrait von Dir auf den Titel gemacht – gemalt hat es Robert Klosko, übrigens ebenfalls ein Nachwuchstalent aus der Joker Galerie!

Der ganz reale Wahnsinn!

Wer ist eigentlich für die Beantwortung der Leserbriefe in der Mailbox verantwortlich? Der Kerl (oder die Kerlin) ist ja voll gut drauf! Ist er/sie das nüchtern eigentlich auch? (Hahaha!) Also, welchen Namen trägt dieses Individuum, das die Leser, welche genau wie ich irgendwelchen Stuß in ihren Briefen verzapfen, so derbe fertigmacht? Dieser Schlagfertigkeit gebührt mal ein ganz dickes LOB!
Aber eines glaube ich nicht so recht: Gibt es wirklich und wahrhaftig Leserbriefe, deren Einsender vor lauter Raubkopien fast ersticken, und auch noch Spaß daran haben, durch ihre kriminelle Handlung den gesamten Softwaremarkt zu schädigen? Oder sind Zuschriften wie „Volle Knäcke" und „Der ganz legale Wahnsinn" nur von der Redaktion gestellt, um die Auflage zu erhöhen?
Und noch was – so langsam wird es recht umständlich, wenn man im Joker eine bestimmte Seite sucht, da kaum noch Seitenzahlen vorhanden sind. Leidet der AJ unter einer mysteriösen Virusinfektion, die die Ziffern en masse dahinrafft? Es gibt da in der Tat eine recht seltene Krankheit namens „Numerus Exitus Interruptus", deren einzige Heilungschance darin besteht, daß alle abgestorbenen Seitenzahlen sofort und ohne Umschweife durch gesunde ersetzt werden!
teilt uns freundlicherweise Jan van den Berg aus Hamminkeln mit.

Ganz im Vertrauen: Für die Antworten in der Mailbox haben wir uns Ghost ausgeborgt, der ja im PC Joker höchst offiziell die Leserbriefseite namens „Ghostwriter" betreut. Das Kerlchen ist nämlich mindestens so schlagfertig wie Brork, nur, daß es ohne Keule auskommt! Falls nun jemand meint, unser Redaktions-Spuk würde hobbymäßig die Seitenzahlen wegzaubern, so irrt er – in Wahrheit nutzt lediglich der Layouter manchmal die gesamte Seite, weshalb dann nicht mehr genug Platz für die (vollen) Ziffern bleibt. Ebensowenig würde Ghost jemals einen Leserbrief türken, die sind allesamt echt. Obwohl

wir das selber oft nicht glauben können.

Der Fachmann

Ich finde Eure Zeitschrift sehr lustig, und zwar aus folgenden Gründen:

1) Die Joker-Galerie ist der größte Witz, denn mindestens jedes zweite Bild stammt aus dem PD-Pool oder aus irgendwelchen Demos!

2) Der Joker-Shop ist mindestens der zweitgrößte Witz! Welcher normale Mensch kauft sich schon die ach so exklusive Jotch? Auf Eurem Bild sieht sie verdammt nach 'ner Micky-Maus-Uhr aus. Und was soll das „DOS-Buch für Einsteiger"? Seid Ihr von den PC-Herstellern gesponsert?

3) Im „Red Baron"-Test vergebt ihr eine Grafikwertung von 80 Prozent, obwohl die Geschwindigkeit gerade mal auf einem 2000er mit Turbokarte erträglich ist. Ich dachte bisher immer, daß Ihr auch flüssige Animationen mitbewertet – kann ja wohl hier nicht der Fall sein!

4) Ihr seid wohl noch nicht rein zufällig daraufgekommen, daß der Name „Mailbox" für Eure Leserbriefseite im Computersektor etwas ganz anderes bedeutet? Ich will Euch das lieber nicht näher erläutern, denn sonst werdet Ihr wieder mit Leserbriefen überschüttet, in denen Tausende von Fragen zu den in meiner Erklärung erwähnten Fachbegriffen gestellt werden!

befürchtet Uli Köhler aus Alsfeld

Wir können das Kompliment zurückgeben, Dein Brief ist auch nicht ganz unkomisch. Denn:

1) In über zwei Jahren ist es exakt zweimal vorgekommen, daß wir uns ein geklautes Galerie-Bild haben unterjubeln lassen. Mit der Zahl zwei liegst Du also richtig, bloß mit dem Rest hast Du Dich ein bißchen vertan…!

2) Stimmt genau, wir werden von Disney (Jotch) und IBM (DOS-Buch) gesponsert. Seit neuestem herrscht daher Kaufzwang, wo bleibt Deine Bestellung?

3) Im Test zu „Red Baron" stand bei der Bewertungsbox Folgendes zu lesen: „WICHTIG: Unsere Bewertung bezieht sich auf die optimale Konfiguration". Im Text selbst war ebenfalls hundertfach von Turbokarte und viel, viel Fast RAM die Rede – aber vielleicht guckst Du Dir ja bloß die hübschen Bildchen an?

4) Huch, was bist Du doch ein fachmännischer Teufel! Aber hast Du Dir schonmal überlegt, warum in DFÜ-Kreisen eine Mailbox Mailbox heißt? Weil's nämlich im Grunde auch nichts anderes ist als ein Briefkasten! Aber wir wollen Dir das lieber nicht näher erläutern…

Turri-Trauer

Ich kaufe den Joker nun schon ein paar Jahre und darf mich neuerdings sogar über ein Abo freuen. Nun hat mich der Bericht auf Seite 72 der FebruarAusgabe maßlos geärgert! In dem Interview schreibt Ihr, daß es „Turrican III" geben wird, aber wegen der vielen Raubkopien nicht für den Amiga. Ich besitze meinen Amiga seit drei Jahren und kaufe nur Originale! Könnt Ihr denn nicht etwas dazu tun, daß dieses Game auch auf unserem Rechner erscheint?

löchert uns der verzweifelte Andreas Kratt aus hm…, tja, aus Irgendwo.

Wir können nichts tun, aber Du! Such Dir ein paar Gleichgesinnte und trage Dein Anliegen Rainbow Arts vor – wenn genügend Bittgesuche eingehen, lassen sich die Leute ja vielleicht erweichen?

Mehr Turri-Trauer

Im Februar-Joker geht es doch auf Seite 72 um „Turrican III". Ich beschwere mich ja gar nicht, aber wie wär's, wenn Rainbow Arts oder Factor 5 eine Adresse oder Telefonnummer bekanntgeben, unter der man den Turri für Amiga schon jetzt bestellen kann? Am besten gleich europaweit, und wenn dann

die Anzahl der Vorbestellungen ca. xxtausend übersteigt, dann könnten sie mit der Umsetzung anfangen. Vielleicht hätte es sogar Sinn, wenn Ihr mal mit den Jungs darüber redet? Alles Gute und viel Kohle
wünscht uns Markus Weiser aus Aschaffenburg.

Na, also. Zusammen mit Andreas seid Ihr ja schon zu zweit! Weiter so, und Turri III findet möglicherweise doch noch irgendwann den Weg zur „Freundin". Von Bestellungen würden wir allerdings vorläufig abraten…

Falscher Fuffziger…

Hallo, ich bin ein Amiga-Einsteiger und habe ein Problem! Und zwar wurde mir gesagt, daß es Fälschungen gibt, die zwar aussehen wie ein A 500, die es aber halt nicht so bringen. Kann das sein?
Mir ist jedenfalls aufgefallen, daß beim Amiga meines Freundes oben rechts an der Tastatur „Amiga" steht, und darunter das Commodore-Zeichen. Bei meinem Rechner steht zwar auch „Amiga" über der Tastatur, drunter ist aber „C – Amiga 500" zu lesen. Bei meinem Freund sind die Kontroll-Lichter rot und gelb, bei mir hingegen grün und orange.
Was kann ich tun, wenn er gefälscht ist und ich noch Garantie habe?
dies quält Mario Knorr aus Lampertheim.

Laß Dir bloß keine grauen Haare wachsen, von gefälschten Amigas hätten wir noch nie gehört. Lediglich davon, daß Commodore von Zeit zu Zeit ein bißchen Modellpflege vornimmt, weshalb neuere Geräte im Detail (Lampen, Logo, Tastaturaufdruck, etc.) etwas anders aussehen als ältere. Puhh, nochmal Glück gehabt, was?

Por-No?

Ich will nicht lange um den heißen Brei reden, sondern gleich zur Sache kommen: Ich finde nämlich, daß Ihr Porno- bzw. Erotikspiele viel zu negativ bewertet! Klar, die Spielidee ist nicht immer die originellste, soweit man dabei von Spielidee überhaupt reden kann. Aber mal ehrlich – jeder von uns hat sich doch schon so ein Spiel reingezogen! Deshalb finde ich es blöd, wenn man die Programme so herunterpunktet. Es geht ja jetzt schon so weit, daß man solche Software nicht einmal mehr bei den Versandhändlern bekommt. Da testet Ihr z.B. Strippoker-Simulationen, doch wenn man sie haben möchte, sind sie nirgends aufzutreiben. Dazu würde ich gern mal Eure Meinung hören!
Nun noch eine Frage: Wann kommt eigentlich „Wing Commander" für den Amiga? Ich habe schon überall angerufen uns die verschiedensten Antworten bekommen (von „Ende Februar" bis „Zu Weihnachten"). Ich hoffe, daß Ihr den Wirrwarr klären könnt.
ja, das hofft er, der Magicfighter aus Werbach.

Unsere Meinung? Unsere Meinung: Altes Ferkel! Klar ferkeln wir gelegentlich auch ganz gerne, aber deshalb können wir doch im Grunde schwache Programme nicht besser bewerten als sie sind, oder? Und auch das Wirrwarr um „Wing Commander" können wir leider nicht entwirren, nach wie vor steht lediglich fest, daß er kommt – wann, bleibt das Geheimnis von Origin. Aber vielleicht ist Dir inzwischen ja mit der tollen PD-Version „Wink-Commander" gedient? Im „April Joker" wartet der Exklusiv-Test!

Locker vom Hocker

Obwohl ich Euren AJ erst seit der Ausgabe 11/91 lese, bin ich total begeistert von Euch! Ihr habt so eine lockere Art, die einem wie Öl runtergeht. Wenn ich mir Eure „Konkurrenzblätter" anschaue, kommen mir glatt die Tränen – nicht etwa, weil ich ein sensibler Mensch wäre, sondern weil diese (indiziert) alle eine furchtbar steife Einstellung haben. Kein Witz, kein Gag am Rande, nur keinen Spaß aufkommen lassen; könnte ja dem Image schaden! Ihr hingegen lebt nach dem Motto „Computerzeitschrift war gestern, heute ist Joker-Time!", und das finde ich gut. Anscheinend nicht nur ich!
Nun habe ich noch eine klitzekleine Frage: Wer von Euch ist dieser lichtscheue Dr. Freak? Warum wollt Ihr sein Geheimnis nicht lüften? Ist mein Idol ein Krimineller? Das könnte ich nicht verkraften…
ächzt Doc BoBo aus Fallingbostel.

Gell, der Joker ist das einzig Wahre? Sagen wir doch immer schon. Aber, daß Du Dr. Freak für einen Kriminellen hältst, kränkt uns doch sehr! Leider kann er Dir nicht persönlich antworten, aber angeblich bekommt er in zwei bis drei Jahren schon Hafturlaub…

Ende der Ausbaustrecke!

Ja, die nächsten Leserbriefe müssen erst wieder durch das Nadelöhr unserer Redaktion geschleust werden. Besagte Schleuse steht auch weiterhin allen Schriftstellern unter Euch offen, wer RÜCKPORTO (Ausländer verschwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegt, bekommt auch weiterhin persönlich Antwort auf seine drängenden Probleme, Fragen und Anregungen. Wenn trotzdem keine Antwort kommt, könnte es daran liegen, daß Euer Brief in einer der nächsten Mailboxen auftaucht! Riskiert's einfach mal und schreibt an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Mailbox"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DIE ABO-SENSATION!

Ab sofort spielen Abonnenten eine noch größere Rolle: Wer jetzt sein Abo bestellt, bekommt den Joker sensationell schnell und preisgünstig, ein spielbares Demo von Attics Rollenspiel-Sensation „Das Schwarze Auge" und die Chance, jeden Monat ein Game zu gewinnen!!!

Die Abo-Vorteile in Stichworten: Alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für schlappe 63,– DM (Ausland: 75,– DM)! Wetterfeste Verpackung und Porto umsonst! Die Abo-Hefte werden 10 Tage vor Kioskstart versandt und Euch vom Postboten zugestellt! Jeder Abonnent nimmt mit seiner Kundennummer am Abo-Lotto teil, wo pro Monat drei brandheiße Spiele verlost werden! Und obendrein haben wir für Neuabonnenten diesmal folgende Mega-Prämie an Land gezogen:

Noch lange ehe Attics Amiga-Version des bekanntesten deutschen Rollenspiels in die Läden kommt, dürft Ihr Euch bereits eine *spielbare* Demoversion vom „Schwarzen Auge" reinziehen! Denn die ersten werden die ersten sein: Jeder, der jetzt abonniert, bekommt diese sensationelle Prämie – seht auf Eurem Monitor, was noch kein anderer zuvor gesehen hat!!!

Wollt Ihr all diese Vorteile zum Sonderpreis? Wollt Ihr ein spielbares Demo vom „Schwarzen Auge"? Wollt Ihr vielleicht schon in der nächsten Ruhmeshalle Euren Namen als Gewinner eines Games finden? Dann füllt schnell den Coupon aus, und die Sensation ist perfekt!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

(AJ)

Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJ) Untere Parkstr.67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt; kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.

Ein neues Rollenspiel von Electronic Arts - läßt der Barde wieder bitten? Nix da, diesmal bleibt die Laute stumm: In der schwarzen Crypta treiben sich zwar allerhand Gestalten herum, aber ein Minnesänger ist nicht dabei...

Der Amiga Joker meint:
Black Crypt - dem Bann dieser atmosphärischen Knobel-Gruft kann man sich nicht so leicht entziehen!

Ein Glück, daß die Qualität eines Rollenspiels nicht an der Vorgeschichte gemessen wird, denn die hiesige könnte man kaum als sonderlich originell bezeichnen: Die Einwohner der Fantasy-Welt Astera werden vom dämonischen Lord Extoroth gepiesakt, so die Essenz der Story. Um sich den Kerl vom Hals zu schaffen, müssen mächtig magische Gerätschaften her, und wo

findet man sowas? Genau, in der Black Crypt, einem Relikt aus früheren Auseinandersetzungen mit dem Dämonen-Lord. Unglücklicherweise findet man in dem mit zwölf umfangreichen Dungeons ausgebauten Gemäuer aber nicht nur hilfreiches Gerät, sondern auch massenhaft verzwickte Rätsel à la „Dungeon Master" (Schalter, Hebel, Schlüssel, mysteriöse Inschriften, Teleporter usw.) sowie ein ganzes Heer von Monstern der übelsten Art!
Aber wo Monster sind, da gibt's auch Helden - man zieht hier mit vier Gefährten ins Ungewisse, nämlich je einem Krieger, Kleriker, Magier und Druiden. Die Grundwerte (Stärke, Intelligenz etc.) des Recken-Quartetts können via „Pool-Points" in bestimmten Grenzen manipuliert werden; für jeden Charakter stehen zwölf verschiedene Porträts zur Verfügung. Nach diesem Vorgeplänkel finden sich die vier Aufrechten auch schon in der Krypta wieder, deren Labyrinthe sich in hübschem und rasend schnellem 3D präsentieren. Die Umgebung ist stets aus Sicht der Party zu bewundern, das gilt natürlich erst recht für die toll animierten Schauergestalten: Schon von weitem sichtbar, „wachsen" die

gruseligen Monster mit schrumpfender Distanz und stellen sich schließlich im Stil von „Eye of the Beholder" zum Echtzeit-Kampf per Mausklick.
Das Übergewicht der Hexenmeister läßt dabei auf eine Menge Zauberei schließen, und dem ist auch so. Anfänglich stehen freilich nur ein paar simple Sprüche im Büchlein, aber die werden genial einfach gehandhabt. Jeder Spellcaster kann fünf davon gleichzeitig bereithalten, die bei Bedarf einfach angeklickt werden und sodann in

bunten Grafikeffekten ihre Wirkung tun. Zusätzlich liegen gelegentlich magische Scrolls herum, mit deren Hilfe sich spezielle Probleme lösen lassen. Letztere wird man zumindest mit der eingängigen Icon-Steuerung nicht haben, Manipulationen im Grafikfenster sind ebenso rasch möglich wie etwa der Zugriff auf den Inventory-Screen. Wer dennoch lieber mit dem Keyboard läuft, kann das tun, und die Inventories hören auch auf die F-Tasten.
Zusammen mit der feinen Titelmusik und den sehr realistischen Effekten bleibt unter dem Strich ein typischer Vertreter der neuen Rollenspiel-Generation. Dank gehobener Spieltiefe und teilweise ziemlich knackiger Rätsel ist Black Crypt sowas wie ein Beholder für Fortgeschrittene. (jn)

Black Crypt

Grafik:	83%
Sound:	78%
Handhabung:	86%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Abenteuer

Spezialität: Drei Disketten, 1 MB erforderlich, die Keyboardbelegung darf auf Wunsch neu konfiguriert werden

SPACE GUN

Vor einem Jahr noch in der Spielhalle, heute bereits am Amiga – Ocean hat sich Taitos futuristische Ballerorgie vorgeknöpft. Allerdings war das Game schon als Münzschlucker kein Reißer, und in der Heimversion fehlen natürlich auch die aufmontierten Pumpguns...

Wer also nicht wenigstens eine Lightgun besitzt, wird hier kaum in einen Blutrausch verfallen – Space Gun hat nichts zu bieten, was man nicht schon vom indizierten „Operation Donnerschlag" oder U.S. Golds „Alienstorm" her kennt. Wieder fließt die rote Brühe gleich hektoliterweise, wieder zerballert man vorbeiscrollende Einrichtungsgegenstände und Aliens, wieder erschießt man sich Extras wie Zusatzenergie und -waffen, wieder ist die ganze Chose auf Dauer eher einschläfernd...

Sinn der Übung ist es, die zehnköpfige Crew einer Raumstation zu befreien, die von Außerirdischen überfallen wurde. Gelegentlich hinter (zuvor zu durchlöchernden) Türen auftauchende Geiseln sollten also nicht aufgemischt werden, dafür gibt's ja auch genügend Monster und Mutanten. Bis zu zwei Spieler dürfen die große Säuberungsaktion durchziehen, wobei der eine mit dem Stick zugange ist, während der Kollege die Mäusekanonen bearbeitet. Wie bereits angedeutet, kann auch eine Lightgun zum Einsatz kommen, allerdings ausschließlich das Modell der Firma „Trojan". Da in diesem Modus dann kein Fadenkreuz zu sehen ist, läßt es sich zwar nicht so genau zielen, dafür kommt eher Spielhallen-Feeling auf. Genau wie beim Automaten reduzieren Feindberührungen auch hier den Energiehaushalt, und ein Radar zeigt an, wie weit die Monster noch entfernt sind. Als Zusatzwummen gibt's einen Flammenwerfer, Granaten und eine Freezegun, die die Gegner quasi „kaltstellt".

Nun könnte das alles ja ganz lustig sein, bloß ist die Grafik auf der Disk halt noch einfallsloser, als sie es am Automaten schon war: Die Hintergründe sind ziemlich uninspiriert gezeichnet, in den acht Leveln trifft man häufig die gleichen Aliens. Na, immerhin sind die Viecher ansprechend groß und hinterlassen auch hier oft und gerne blutige Kratzer am Screen. Daß man mal dreidimensional ins Bild hinein läuft, mal horizontal (und leicht ruckelig) gescrollt wird, macht aus Space Gun nun auch kein originelles Game mehr – da war die Pedalerie, mit der man die Scrollgeschwindigkeit der Arcademaschine regulieren konnte, schon von besseren Eltern. Dort hat uns auch der Sound besser gefallen, hier geht das ewige „Ratatatatat" mit der Zeit ganz schön auf die Nerven.

Was soll man sagen, es ist halt gekommen, wie es kommen mußte: Aus einem gemeinen Wald- und Wiesenfrosch wird durch Küssen kein Prinz – warum sollte aus einem höchst mittelprächtigen Automaten durch die Umsetzung auf einen 16Bit-Rechner ein berauschendes Spiel werden? Wunder können auch die Programmierer der Truppe Images Software nicht vollbringen, tatsächlich hat es nur zu einer leidlich amüsanten Digi-Schießbude gereicht. (L.Bunder)

Space Gun

Grafik:	64%
Sound:	46%
Handhabung:	64%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	48%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, und die Highscores werden gespeichert. Pausefunktion und vier Continues

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

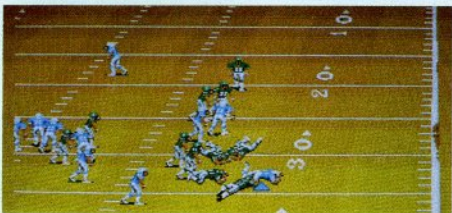
TOUCHDOWN FÜR ELECTRONIC ARTS

Das Konvertierungs-Karussell sorgt doch immer wieder für Überraschungen: Nicht die mäßige PC-Urversion des Programms wurde auf den Amiga umgesetzt, sondern Electronic Arts prächtige Neuauflage für's Mega Drive!

Der Amiga Joker meint:
John Madden American Football ist eine Klasse für sich!

Dementsprechend bekommen wir es hier mit einem ausgezeichneten Sportspiel zu tun, ist das Football-Game am Mega Drive doch einer der meistverkauften Titel überhaupt. Und das kommt nicht von ungefähr, denn als sich die elektronischen Artisten Ende 1990 des häßlichen PC-Entleins annahmen, haben sie ihm eine wesentlich gefälligere Präsentation spendiert und gleichzeitig die Spielbarkeit spürbar verbessert. Das Problem war also nur noch, die Steuerung amigagerecht aufzubereiten; schließlich muß unsereiner mit einem Feuerknopf auskommen, wo Konsolen-Joypads mit drei aufwarten können...

Tatsächlich ist die Handhabung im direkten Vergleich zum Original etwas umständlicher geworden, allerdings fällt das angesichts des fairen und in seiner Komplexität nur mit „Kick Off 2" vergleichbaren Gameplays kaum ins Gewicht. Wo wir schon bei Vergleichen sind: Ob „TV Sports Football" von nun an mit dem zweiten Platz vorliebnehmen muß, läßt sich schwer sagen – John Madden Football ist sowohl vom Grafischen als auch vom Spielerischen her übersichtlicher, der Cinemaware-Klassiker hat aber nach wie vor die aufwendigere Optik zu bieten. Doch genug verglichen, kommen wir zum Eingemachten:

Vor dem Saisonstart darf man mit seinen Jungs erstmal ordentlich üben und ihre Fähigkeiten verbessern; anschließend geht's entweder ins Playoff (so 'ne Art Superbowl) oder man entschließt sich, eine reguläre Saison in der Liga zu bestreiten. Auf dem Rasen sind Strategie und Action gut gemixt, man hat Stärkeanzeigen, Positionskreuze und vor allem über hundert verschiedene Spieltaktiken zur Auswahl. Optionen und Optiönchen gibt es reichlich, etwa Zwei-Spieler-Modus, einstellbare Spielzeit, Replay-Funktion, Statistiken, Statistiken oder auch Statistiken. Es fällt schwer, hier irgendetwas zum Meckern zu finden – die Computergegner sind intelligent, die Witterungs- und Platzverhältnisse (z.B. Morast oder Schnee) wirken sich aus, und die eigenen Leute haben allesamt ihre individuellen Stärken & Schwächen, die einem der berühmte Coach vor jedem Spiel persönlich runterbetet.

Die minimal ruckelnde Grafik ist farbenprächtig und sehr übersichtlich (leicht schräge Vogelperspektive), der Sound geradezu erschreckend realistisch (Musik, Sprachausgabe, Knochen-Knacken...), und die Steuerung (Joy, Key, Maus) kann nach der Eingewöhnungsphase ebenfalls überzeugen.

Allenfalls Kleinigkeiten ließen sich bemängeln, so wurden nicht alle der 28 NFL-Teams versoftet, und die Amiga-Umsetzung entspricht auch nicht der neuesten Fassung ('92 Edition) für Segas Renommier-Konsole. Aber wie gesagt, das sind Kleinigkeiten, in der Gesamtheit sollte John Madden die Fans des Ami-Sports wirklich voll überzeugen! (mm)

John Madden American Football

Grafik:	77%
Sound:	79%
Handhabung:	82%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	82%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sport

Spezialität: Mehr Sound bei 1MB, Johns Kommentare sind abstellbar.

„Black Crypt"™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth.

Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter mit gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem wehrlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt", ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

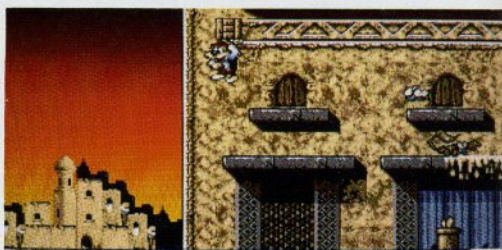
Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite" - Stil.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!

Erhältlich für Amiga.

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsagenten: United Software GmbH, Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244-4080
Profisoft GmbH, Heinrich - Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück Tel.: 0541-12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert - Bosch - Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211-67 62 01
Kiessoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

Foxinchen ist verschwunden! Für eine Reportage war sie extra in die Sahara gereist, nur um dort von einem Wüstenfuchs gekidnappt zu werden. Wie, das interessiert Euch nicht? Na, Ihr seid ja auch nicht mit ihr verlobt....

Der Amiga Joker meint:
Titus the Fox macht tierisch Laune!

Ganz anders sieht das bei unserem Titus aus: Der *ist* nämlich ihr Verlobter und kann es deshalb kaum erwarten, bis er endlich die sechzehn Level zwischen sich und seiner Angebeteten durchhüpft und leergesammelt hat. Nur ein weiteres Jump & Run also? Was heißt da nur? In punkto Gameplay ziehen sich sowohl Titus der Fuchs als auch Titus der Hersteller sehr ordentlich aus der Affäre. Und das ist es doch, was zählt, nicht, daß die Story etwa so originell ist wie das Telefonbuch von Schweinfurt. Solange nur das Gameplay stimmt, retten wir gerne alles – von der Prinzessin bis zur entführten Fuchs-Reporterin!

Losgehn tut's noch relativ simpel, die ersten drei Level sind nur zum Aufwärmen da, dann wird's langsam kniffelig. Während man anfangs höchstens das eine oder andere Extra übersieht, wenn man einfach schnurstracks zum Level-Ausgang am rechten Rand läuft, führt derart überstürztes Verhalten in den höheren Spielabschnitten oft direkten Wegs in eine Sackgasse. Da sitzt man dann und meditiert vielleicht über seine drei Bildschirmleben – oder über die eine Kiste, die man vorhin hätte mitnehmen sollen, um mit ihrer Hilfe über diesen doofen Zaun zu kommen... Gottlob kann man stets bis zum Ausgangspunkt zurückgehen, aber das nützt natürlich nicht mehr viel, wenn man bereits sämtliche Gegenstände sinnlos verheizt, sprich, irgendwelchen Gegnern an den Kopf geworfen hat. Viel zu spät merkt man dann, daß Sprungfedern eben auch zum Springen sehr praktisch sind, und daß sich Kisten sehr wohl auch zum Stapeln und Draufklettern verwenden lassen. Überhaupt wimmelt es hier von interessanten Sammel-Objekten, wie fliegenden Teppichen, Skateboards, Öllämpchen (verraten den Levelcode) und Diamanten für Extraenergie und -leben. Einen Score im herkömmlichen Sinn gibt es hingegen nicht, dafür eine kleine Statusstatistik zwischen den einzelnen Abschnitten, geheime Bonuskammern und über 50 verschiedene Gegner; manche davon sehr geschickt getarnt, als Mülltonne zum Beispiel. Apropos Gegner & Geschick: Die Joysticksteuerung erlaubt auch einen „Kriechgang" und sogar Gegnerweitwurf!

Überhaupt ist die witzige Comic-Grafik sehr hübsch animiert und vor allem sehr abwechslungsreich. Sanft und multidirektional scrollen schäbige Vorortstraßen, gepflegte Parks und ölhaltige Wüstenlandschaften vorbei, insgesamt wurden etwa 900 Screens auf die Disk gepackt. Das orientalisch angehauchte Begleitgedudel ist dagegen nicht so das Gelbe, genau wie die (ebenfalls abschaltbaren) Sound-FX. Die Musikuntermalung hat uns beim Vorhüpfer „Blues Brothers" wesentlich besser gefallen, das Game-Design macht jedoch hier den ausgereifteren Eindruck. Kurz, bei Titus the Fox geht wortwörtlich der Fuchs ab! (C. Borgmeier)

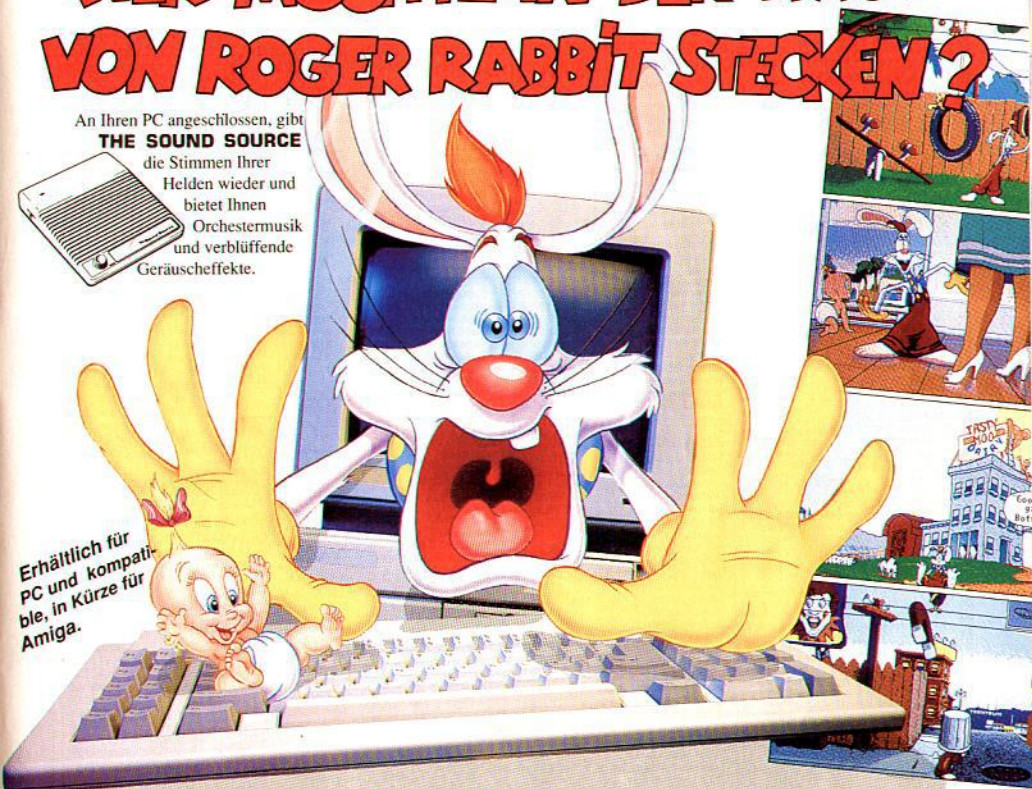
Titus the Fox

Grafik:	79%
Sound:	66%
Handhabung:	70%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	78%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Titus
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Deutsche Anleitung, Continue- und Pause-Funktion.

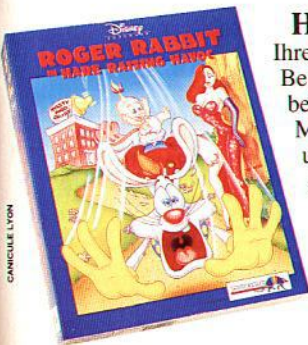
An Ihren PC angeschlossen, gibt **THE SOUND SOURCE** die Stimmen Ihrer Helden wieder und bietet Ihnen Orchestermusik und verblüffende Geräuscheffekte.

Erhältlich für PC und kompatible, in Kürze für Amiga.

Wer kann verrückt genug sein, in die Haut von ROGER RABBIT zu schlüpfen?... Sie!

Ihre Aufgabe besteht darin, BABY HERMAN, diesen verflixten Bengel, aufzustöbern, bevor MOMMY von seinem "Ausflug" Wind bekommt... Sonst können Sie sich auf etwas gefaßt machen! Jede Menge Schwierigkeiten erwartet Sie : der Frechdachs ist gerissen, und die feurige JESSICA überwacht Ihre Leistungen. Nun sind Sie gewarnt... Disney bietet Ihnen diesen interaktiven Cartoon mit erstaunlicher Grafik, witzigen Animationen und einem phänomenalen Soundtrack.

Developed by BlueSky Software

INFOGRAMES
Vertrieb

CANICULE LYON

Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/680633	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
4D Sports Boxing	64,95	-	-
4D Sports Driving	72,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
AGE	78,95	78,95	86,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Airbus 320	94,95	94,95	-
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	-
Apydia	72,95	-	-
B.A.T 2	-	-	
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Bards Tale Triology	-	-	86,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	62,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Chessmaster 3000	-	-	82,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization	-	-	89,95
Civilization deutsch	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demonsgate		-	-
Deuteros	74,95	74,95	-
Devious Desings	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
EccoQuest	-	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
ESS Mega	-	-	86,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	-	72,95
Formula 0. Grand Prix	79,95	79,95	-
Free D.C.	-	-	94,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Golden Eagle	-	64,95	72,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Harlequin	64,95	-	-
Harpoon 2	78,95	-	89,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall	74,95	84,95	-
Home Alone	64,95	-	74,95
Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Hyperspeed	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kick Off II	58,95	58,95	64,95
Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95
Leander	74,95	-	-
Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lèmpereur	-	-	99,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV		-	86,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Mercs	64,95	-	-
Micrópose Soccer	64,95	64,95	64,95
Midwinter 2	78,95	78,95	-
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island e.	-	-	74,95
Monster Pack II	64,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panzer Battles	64,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
Paragliding	a.A.	-	a.A.
PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	-
Populous Editor	44,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Romance o.t.Kingd. 2	104,95	-	104,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapeons P80	-	-	49,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant	-	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Smash TV	69,95	69,95	-
Sorcerer´s Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Speedball II	64,95	64,95	79,95
Star Control	72,95	-	72,95
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Starflight II	66,95	-	66,95
Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander	-	-	
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
T.N.T. II	78,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Godfather	74,95	-	79,95
The Oath	64,95	-	-
The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Time Quest	-	-	79,95
Tip Off Basketball	64,95	64,95	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Train it	78,95	-	78,95
Transworld	62,95	62,95	68,95
Ultima 6	72,95	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Uncharted Water	-	-	114,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	74,95	74,95	-
Vengeanie of Excalibur	78,95	-	-
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Wild West World	84,95	-	84,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Commander		-	84,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Wing Com. Miss D.1 o. 2	-	-	44,95
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfchild	64,95	64,95	-
World Wrestl. Federt.	64,.95	-	-
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Competition Pro, transparent-blau	DM	89,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG

für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB — **DM 498,00**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
5.25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3.5" Floppy Drive intern für A 500	DM	154,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1.2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

DRUCKER

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,00
Fujitsu DL 1100 Color	DM	948,00
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM	2.798,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

PD-BOX

Wie mögen sich Berliner PD-Zocker das Paradies vorstellen? Vielleicht so wie Willi Hillenbrand und Gabriele von Thienen – ihre „Spielekiste" enthält mittlerweile 120 Disks, allesamt randvoll mit Games! Wagt mit uns einen Blick in diesen Garten Eden . . .

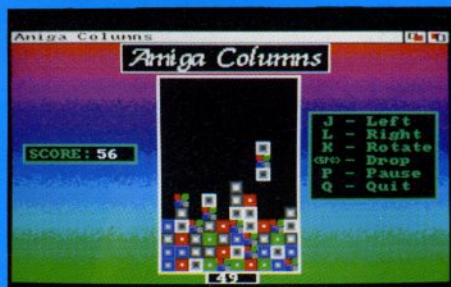
Wir beginnen die paradiesische Exkursion mit der **Spielekiste 62**, wo sich Adam und Eva an **Escape** erfreuen dürfen. Naja, ganz stimmt's nicht, denn so erfreulich dieser grübelige Geschicklichkeitstest mit der schönen Grafik und feinen Musikuntermalung auch sein mag, ein Zwei-Spieler-Modus war leider nicht zu entdecken. Macht aber fast nichts, denn das Prinzip fesselt auch den Solisten: Man muß sein Sprite aus einem Labyrinth voller geschlossener Türen befreien. Die Öffnungsmechanismen (Schalter) sind noch relativ leicht zu finden, Probleme bereiten der teilweise brüchige Boden, die vielen Monster und vor allem das arg flott verrinnende Zeitlimit. Ganz schön schwer, hier in die exzessive Highscoreliste vorzustoßen, deren 50 Einträge sogar gespeichert werden. Und sonst? Schön programmiert und schön präsentiert – nix sonst!

Wer Segas „Columns" aus der Spielhalle kennt, den Amiga-Ableger „Coloris" jedoch verpaßt hat, kann auf der **Spielekiste 63** Versäumtes nachholen. Hier findet man **Amiga Columns** und damit das gute alte Tetris-Prinzip, nur daß diesmal nach Farben anstatt nach Formen gestapelt wird. Bunte Rechtecke, deren jeweils drei Farben auf Tastendruck rotiert werden, segeln in einen Becher, auf dessen Boden sich dann alle gleichfarbigen Reihen (diagonal, horizontal, vertikal) in Wohlgefallen auflösen. Gut, die Grafik kann mit dem Arcade-Cousin nicht konkurrieren, aber dafür pumpt der Heavy-Metal-Soundtrack mit Kreischklampfe und Superdröhn-Bassbeat mal wieder richtig Adrenalin durch die schlaffen Blutbahnen. Dank Multitasking darf man nebenher sogar Texte bearbeiten oder Disketten formatieren, ja, sogar die Highscoreliste wird gesaved. Da verzeihen wir doch glatt die fehlende Stick-Steuerung.

Mit der **Spielekiste 67** wird's jetzt richtig stilgerecht, denn das Prinzip von **Atic Atac** ist etwa so alt wie die Schöpfungsgeschichte! Man rennt durch zahlreiche Räume (Sicht von oben), schlachtet Unmengen von Gegnern mit dem Hackebeil ab und sucht die Schlüssel zu verschlossenen Toren. Diverse Erfrischungsgetränke bringen derweil den Energiehaushalt auf Vordermann, und das, obwohl unser Held auch so Dutzende von Feindberührungen verkraftet. Tja, sowas gab es bereits zu seligen Spectrum-Zeiten, und wer's trotzdem nicht kennt, der stelle sich halt Oceans „Smash TV" in der AOK-Ausführung vor. Klar, daß das karge Gameplay (sehr leicht) in karger Präsentation (kein Scrolling) heute nicht mehr so recht überzeugen kann, aber immerhin flitzen die Sprites recht bunt und flink über den Screen, und Musikbegleitung bzw.

Die Axt im Haus erspart den Zimmermann: Atic Atac.

Lieber Elefant im Porzellanladen oder Bulle im China Shop?

Escape: Wer wird denn da flüchten?

Columnoris auf PD: Amiga Columns.

Soundeffekte können durchaus gefallen. Wer's mag…

Der goldene Adamsapfel am Schlangenband geht an die **Spielekiste 72** – und zwar für die bescheuertste Spielidee! Diese Auszeichnung hat sich **China Shop** auch wirklich redlich verdient: Man steuert einen ausgewachsenen Stier durch ein riesiges Warenhaus und nietet sämtliche Regale, ob porzellanbeladen oder nicht, einfach um. Das schmeckt dem Hausherrn natürlich nicht, aber muß er deshalb gleich mit Granaten und Bomben um sich schmeißen? Er muß wohl, außerdem nagen Lagerfeuer und andere Hindernisse an der Lebenskraft des tierischen Helden. Scrolling gibt's keines, von der Grafik redet in einer Woche niemand mehr, aber wenigstens dröhnt die Titelmusik recht genüßlich aus den Boxen, die Soundeffekte sind sogar für zwei bis vier Lacher gut. Der Shareware-Spaß verlangt nach Joystick und einem Megabyte, wer's hat, darf wüten wie ein wilder Stier!

Das kenn ich doch, das kenn ich doch… und plötzlich fällt es wie Schuppen aus den Haaren: In der **Spielekiste 79** tummelt sich der wohl unverschämteste „Lettrix"-Clone seit Adam und Eva. Warum auch nicht, schließlich steht **Shapes** seinem kommerziellen Vorgänger in nichts nach! Wie beim Original füllt man eine vorgegebene Fläche unter Zeitdruck mit begrenzt vorrätigen Steinchen auf. Ebenfalls originalgetreu sieht die Grafik aus, die Musik ist abschaltbar, und es gibt Paßwörter für bereits gelöste Level – ganz, wie es sich für einen gelungenen Clone gehört. Steinchen und Gehirnzellen kommen hier also gleichermaßen ins Rotieren, kaum zu glauben, daß das Game in AMOS-Basic geschrieben wurde. Apropos: Wer mehr über diese Spiele-Programmiersprache wissen will und/oder vorhat, eine Karriere als PD-Autor zu starten, sollte um keinen Preis den Basic-Vergleichstest im User-Club verpassen!

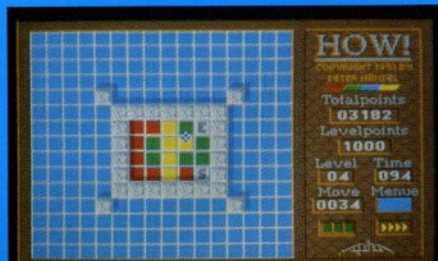
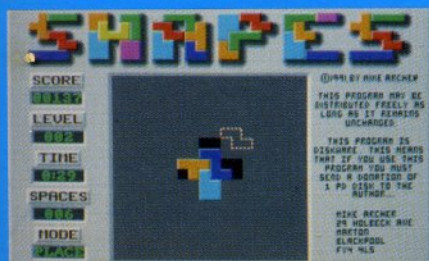
Peter Händel gilt ja seit langem als einer der besten PD-Autoren, und die **Spielekiste 84** zeigt, warum. Zugegeben, die Spielidee reißt hier keinem das Feigenblatt von der Lende, geht es doch in **How!** nur darum, mit einem Ball über karierte Felder zu fahren und so deren Farbe zu verändern. Aus gelb wird rot, aus rot wird grün, und irgendwann sollten dann sämtliche Karos die gleiche (vorgegebene) Farbe aufweisen. Somit wäre der nächste Level erreicht, immer vorausgesetzt, das Zeitlimit macht den Bemühungen kein vorzeitiges Ende. Technisch wurde das Game überzeugend umgesetzt, dank seines genialen Leveldesigns fesselt es stundenlang an den Screen. Wer vom Rumkugeln nicht genug kriegen kann, darf mit dem Editor vorhandene Spielfelder abändern bzw. neue kreieren und mit diesen an einem Wettbewerb teilnehmen – mehr Infos dazu auf der Diskette selbst.

Na, haben Euch die Berliner Paradiesäpfel in Versuchung geführt? Prima, dann meldet Euch bei der Schlange, äh dieser Adresse:

Handel mit neuen Medien
Kaiserdamm 101
1000 Berlin 19
Tel.: 030/3221043

Gottes Zorn steht diesmal nicht zu befürchten, lediglich ein minimales Finanzloch von 2,80 DM pro Disk. Der Versand langt zusätzlich mit 12 Märkern hin, dafür kommen die Scheiben schnell und zuverlässig per UPS. Wer Geld sparen will, nimmt das PD-Abo – genau wie beim Joker-Abo… (rl)

Lettrix läßt grüßen: Shapes.

How! Ja, how eigentlich?

Traurig genug, Raubkopien & Amiga, das gehört heutzutage schon zusammen wie Brot & Spiele. Da verliert man leicht aus den Augen, daß auch die übrige Hardware-Welt nicht vor Softwarepiraterie verschont bleibt. Aber Cracker findet man mittlerweile sogar in Ecken, wo man sie beim besten Willy nicht vermuten würde: bei den Konsolen!

Tja, das hätten sich die Herren in den Vorstandsetagen von Nintendo oder Sega wahrscheinlich nicht einmal in ihren kühnsten Alpträumen gedacht, daß ihre scheinbar unangreifbaren Videospiel-Module eines Tages genauso gecrackt werden würden wie jede andere Software auch! Aber inzwischen ist es Realität geworden, vor allem in vielen asiatischen Ländern stellen Raubkopien von Konsolen-Games heutzutage nichts Besonderes mehr dar. Etwas weniger verwunderlich wird das vielleicht, wenn man weiß, daß in Hong Kong und Taiwan zeitweise sogar illegale Nachbauten der Hardware (z.B. des Famicom) in Umlauf waren…

Später haben die spitzbübischen Hardware-Bastler ihre Aktivitäten etwas verlagert, das Ergebnis der Mühen nennt sich „Game Doctor". Wer im Besitz eines dieser handlichen Geräte (etwa Gameboy-Format) ist, kann Videogames sozusagen am Fließband cracken! Tja, und in Asien sind das nicht wenige - dort wandern die obskuren Spieledoktoren für umgerechnet etwa 700 bis 800 Mark völlig legal über den Ladentisch, zumindest bis jetzt. Wen wundert's, wenn die Teile auch schon fleißig exportiert werden, speziell in England und den USA tauchen die Digi-Doktoren immer häufiger auf. Wer sich jedoch in westlichen Gefilden so ein Gerät zulegt, muß erstens mit Preisaufschlägen von über 200 Prozent und zweitens mit der ausgesprochen hartnäckigen Verfolgung eines ganzen Heers von Rechtsanwälten rechnen. Logo, so leicht lassen sich Mega-Konzerne wie Sega, Nintendo oder NES nicht die Butter vom Brot klauen!

Jetzt wollt Ihr sicher wissen, wie diese Zauberkästen funktionieren, stimmt's? Nun, eine Bauanleitung kann und will ich Euch selbstverständlich nicht liefern, aber die grundsätzliche Arbeitsweise eines solchen Game Doctors erklären - sonst glaubt Ihr am Ende noch, dieser Artikel wäre auch bloß ein Aprilscherz! Vorausgeschickt sei, daß die Spieledoktoren in verschiedenen Varianten hergestellt werden, genauso, wie es halt auch bei richtigen Ärzten Spezialisten für jedes Fachgebiet gibt. Aber das Prinzip ist immer dasselbe: ein unauffälliges kleines Kästchen, das auf einer Seite einen Anschluß für das Spielmodul hat, auf der anderen befindet sich entweder ein Disk-Laufwerk oder ein Kabel zum Anschluß an den Computer. Die Bedienung ist so einfach wie das Öffnen einer Konservendose - Spielmodul einstecken, die Programmdaten „raussaugen" und auf die eingelegte Disk kopieren bzw. in den angeschlossenen Rechner schleusen. Weil's gar so einfach geht, hat sich in Hong Kong schon eine neue Form des Softwareklaus entwickelt, bei der die Spiele direkt im Geschäft abgestaubt werden! Und da fragen sich manche Leute noch, warum so viele Shops Antestmöglichkeiten verweigern…

Zurück zum Thema. Ist das Game erstmal eingesackt, muß der Wunderdoktor nur noch an die entsprechende Konsole angeschlossen werden, man schiebt die Disk ins Laufwerk - schon kann man loszocken. Aber was in der Theorie scheinbar problemlos klappt, erwies sich in der Praxis zunächst als etwas kniffliger: Die gemopsten Programme waren äußerst absturzfreudig, das ursprünglich benutzte 2.8"-Format der Disketten (-laufwerke) verhinderte mangels Kompatibilität jedes Überspielen auf Computer oder Boards. Mittlerweile wird aber längst die „dritte Generation" der Spieledoktoren produziert, bei der von diesen Kinderkrankheiten nichts mehr zu spüren ist. Im Gegenteil, die Dinger sind mit großzügig dimensioniertem Arbeitsspeicher ausgerüstet, sie werkeln mit atemberaubender Geschwindigkeit, ja, etliche davon sind gleichzeitig zu verschiedenen Geräten kompatibel (z.B. Mega Drive und PC Engine). Mehr noch, selbst Handhelds sind nicht mehr vor ihnen sicher, und sogar getrainte Konsolengames wurden bereits gesichtet! Anders gesagt, aus den Spezialisten sind Allgemeinmediziner geworden, theoretisch könnten am Konsolen-Markt irgendwann die gleichen üblen Verhältnisse herrschen, wie wir sie derzeit am Amiga haben.

Noch ist es aber nicht soweit, in Deutschland ist die Doctor-Ware noch absolute Mangelware, lediglich in dem einen oder anderen der berühmtberüchtigten Boards sind vereinzelt schon Videogames aufgetaucht. Ob und wie die Entwicklung weitergeht, werdet Ihr natürlich von mir erfahren, nächsten Monat wollen wir aber erstmal nachsehen, was sich bei PC, Atari ST, C 64 und CDTV szenetechnisch so tut. Bis dann,

Euer

Erst im November unterzogen wir die Charts einer radikalen Schönheitsoperation, im Februar wurde mit den Top Leasern nachgebessert, und heute gibt es schon wieder´n feines Facelifting! Da kommt kein Michael Jackson mit, da muß selbst Cher passen...

Here we go: Ab sofort fallen die Top Seller in ihrer bisherigen Form unter den Schreibtisch, stattdessen drucken wir die aktuelle 20er-Liste aus den originalen Media Control-Charts! Nun machen die Mediasten zwar grundsätzlich auch nix anderes als wir (nämlich Händler anklingeln), aber halt hauptberuflich und damit eben schon etwas breiter und exakter, als wir es könnten. Nö, die Jungs sind da sozusagen Vollprofis, auch die Musik-Charts im Radio haben wir schließlich ihnen zu verdanken! Falls also diese Aufstellung nicht mit Euren Top Twenty übereinstimmt, wird's wohl daran liegen, daß Ihr alle böse Rau… na, lassen wir das.
Und nochwas haben wir (weg-) gelassen, nämlich die Leser-Flops. Ei, warum denn dieses? Nun, erstens brauchten wir ja Platz für unsere Neuerung, und zweitens wurde in vielen Zuschriften bemängelt, es handle sich dabei seit etwa 23 Jahren um die ewiggleichen Programme. Eine nicht ganz unberechtigte Kritik, wie wir meinen, daran konnte auch die Verdopplung von fünf auf zehn Positionen nichts ändern. Und überhaupt: Wen interessiert der Krempel eigentlich? Falls er freilich doch wen interessiert und nunmehr wider Erwarten ein Proteststurm durch den Blätterwald toben sollte, würden wir uns eventuell bereitfinden, den Hinauswurf nachträglich als Aprilscherz zu deklarieren. In diesem Fall müßten allerdings die Media-Charts auf zehn Titel gekürzt werden, überlegt's Euch also gut!
Unsere gewohnt dummen Kommentare zu den verschiedenen Charts wollen wir uns diesmal ebenfalls schenken, nur soviel noch: Im nächsten Heft stellen wir zwei besonders alte und exquisite Mitarbeiter in den Personal Five vor – freut Euch auf Joker und Brork! Und wenn Ihr schonmal beim Freuen seid, dann könntet Ihr Euch auch gleich ein Kärtchen schnappen und uns auf diesem Wege Eure persönliche Top-Liste zukommen lassen. Zur Freude aller winkt für die Fleißigen unter Euch nämlich mal wieder unsere traditionelle Verlosung, diesmal mit folgenden Haupttreffern:

1 x Bundesliga Manager Prof.
1 x Die Kathedrale
1 x Willy Beamish

Wer im Geheimen auf ein spezielles Teil hofft, darf uns das natürlich auf seinem Schrieb ebenfalls kundtun. Und, fast hätte ich's vergessen, auf die nicht ganz so Glücklichen warten noch drei Sammelordner in frühlingsfrischem Grün! Grund genug, sich unsere Adresse getreulich zu notieren, diesmal lautet sie unerwarteterweise:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DIE SPORT-LICHSTEN SPORTSPIELE

1.	SPEEDBALL II	90%
2.	TV SPORTS BASKETBALL	90%
3.	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	89%
4.	LOTUS TURBO CHALLENGE II	88%
5.	KICK OFF II	88%
6.	PGA TOUR GOLF	87%
7.	SUPER CARS II	87%
8.	M.U.D.S.	87%
9.	LOTUS TURBO CHALLENGE	86%
10.	SUPER CARS	86%

Die großen 10

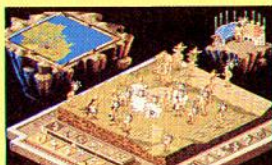
1.	(1)	PIRATES!	58
2.	(2)	LEMMINGS	44
3.	(4)	SECRET OF MONKEY ISLAND	39
4.	(3)	SIM CITY	36
5.	(5)	POPULOUS	32
6.	(6)	KICK OFF II	27
7.	(7)	INDIANA JONES (ADV.)	25
8.	(8)	POWER MONGER	25
9.	(9)	XENON II	18
10.	(10)	IT CAME FROM THE DESERT	11

TOP LEASER

1.	FORMULA 1 GRAND PRIX	(-)
2.	BIRDS OF PREY	(-)
3.	POPULOUS II	(1)
4.	AIRBUS A 320	(2)
5.	WHIRLWIND SNOOKER	(-)
6.	WAYNE GRETZKY HOCKEY II	(-)
7.	KNIGHTS OF THE SKY	(7)
8.	LOTUS TURBO CHALLENGE II	(-)
9.	SILENT SERVICE II	(9)
10.	ANOTHER WORLD	(5)

TOP TWENTY

1.	(1)	LEMMINGS
2.	(3)	SECRET OF MONKEY ISLAND
3.	(11)	LOTUS TURBO CHALLENGE II
4.	(20)	POPULOUS II
5.	(2)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
6.	(5)	BATTLE ISLE
7.	(12)	SIM CITY
8.	(15)	SILENT SERVICE II
9.	(6)	PIRATES!
10.	(7)	SPEEDBALL 2
11.	(14)	POWERMONGER
12.	(9)	TURRICAN 2
13.	(17)	TOKI
14.	(-)	CRUISE FOR A CORPSE
15.	(4)	RAILROAD TYCOON
16.	(8)	KICK OFF II
17.	(13)	EYE OF THE BEHOLDER
18.	(18)	GREAT COURTS II
19.	(-)	AIRBUS A 320
20.	(16)	APIDYA

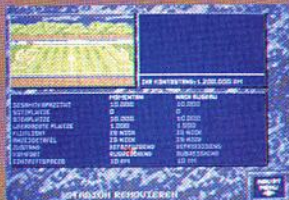
TOP MEDIA CONTROL

1.	POPULOUS II
2.	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3.	AIRBUS A 320
4.	MORE LEMMINGS
5.	BATTLE ISLE
6.	BIRDS OF PREY
7.	MEGA LO MANIA
8.	LEMMINGS
9.	LOTUS TURBO CHALLENGE II
10.	STEIGENBERGER HOTELMANAGER
11.	FORMULA 1 GRAND PRIX
12.	RED BARON
13.	WWF WRESTLING
14.	SILENT SERVICE II
15.	POPULOUS
16.	MORE LEMMINGS (DATA)
17.	RAILROAD TYCOON
18.	F 15 STRIKE EAGLE II
19.	AIR SEA SUPREMACY
20.	EYE OF THE BEHOLDER

PERSONAL FIVE:

Pe(a)ter Braun

1. LEMMINGS
2. XENON II
3. KICK OFF II
4. PINBALL DREAMS
5. SILENT SERVICE II

Manni Kleimann

1. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. CIVILIZATION
3. LOTUS TURBO CHALLENGE II
4. TOYOTA CELICA GT RALLY
5. ROLLING RONNY

Nach der ultimativ langen Wartezeit von fast zwei Jahren geht Richard Garriotts „Opus Ultimativus" nun auch auf dem Amiga weiter. Und endlich bekommt die Rollenspieler-Gilde, was sie verdient – den unumstrittenen Höhepunkt des Genres!

> **Der Amiga Joker meint:**
> Ultima VI ist auch am Amiga ein Meilenstein der Softwaregeschichte!

Wenn ein neuer Teil der Ultima-Saga ansteht, ist das ja eigentlich immer ein Grund, ein Faß aufzumachen; nicht umsonst gilt die Serie als das Nonplusultra im Reich der Krieger und Magier. Trotzdem, Ultima VI ist etwas Besonderes innerhalb des Besonderen: Inhaltlich markiert es das Ende des sogenannten zweiten Zyklus, äußerlich den Beginn einer neuen Grafik- Epoche… Großmeister Garriott (alias Lord British) hat sich endgültig von der Ära der Tile-Grafik verabschiedet, Britannia erstrahlt nunmehr in farbenfrohen und detailliert gezeichneten Landschaften. Und weil der fleißige Weltenschmied schonmal beim Überarbeiten war, hat er auch gleich noch die Darstellungsweise vereinheitlicht - ob Häuser, Dungeons oder freie Wildbahn, alles ist jetzt aus einer leicht schrägen Vogelperspektive zu sehen. Untermalt wird die Grafik-Orgie von einem sehr atmosphärischen, auf Mittelalter getrimmten Soundtrack. Die Steuerung wurde ebenfalls gründlich renoviert und nahezu vollständig auf Mausbetrieb umgestellt. Bloß beim Speichern und Reden mit anderen Personen muß man noch aufs Keyboard zurückgreifen, für alle anderen Betätigungen (Schauen, Nehmen, Benutzen, Kämpfen, Schlafen…) klickt man einfach das entsprechende Icon am unteren Screenrand an.

Wie gewohnt kann es die Story an Spannung und Dramatik mit einem Roman aufnehmen, es warten Monate voller Überraschungen und Entdeckerfreuden sowie ein Finale mit Paukenschlag. Daher wollen wir hier auch nicht allzuviel verraten (wäre echt ein Verbrechen!), gut informierte Abenteurer wissen dank der PC-Version ja ohnehin schon Bescheid. Für die anderen, glücklicheren, nur soviel: Das Hauptproblem besteht diesmal darin, daß die mysteriösen Gargoyles die heiligen Schreine der Tugenden besetzt halten. Warum das so ist, weiß kein Mensch, ja, über diese merkwürdigen Wesen ist ganz allgemein so gut wie nichts bekannt. Keine Sorge, am Ende seid Ihr schlauer. Aber bis dahin warten noch ungezählte Mini-Missionen, die der Party von einzelnen Landesbewohnern angetragen werden. Die Handlungsfreiheit ist dabei maximal, denn die Kleinquests können ganz nach Lust und Laune absolviert werden.

Dazu braucht man natürlich eine Abenteurergruppe, die Charaktererstellung findet erneut im Zigeunerwohnwagen statt. Anfangs befehligt man vier Helden, weitere vier Freiplätze sind für Neuzugänge vorgesehen. Direkt vom Spieler zu steuern ist dabei nur der Avatar, die anderen laufen computergesteuert mit. Deshalb sind sie aber noch lange keine „Mitläufer", im Gegenteil, die Kerle erzählen Witze, mischen sich ungefragt bei Gesprächen ein und entwickeln überhaupt ein bemerkenswertes Eigenleben. Das gilt uneingeschränkt auch für all die übrigen Figuren, die den Screen verunsichern: Rund 200 NPCs arbeiten, feiern, streiten und erzählen dummes Zeug - sie leben einfach! Damit nicht genug der Spieltiefe, es liegen (fast) mehr verwendbare Gegenstände herum, als auf der Inventurliste eines großen Kaufhauses zu finden sind…

Die Moongates funktionieren prima wie eh und je, das Magiesystem wurde gegenüber den Vorgängern drastisch vereinfacht. So muß man seine Sprüchlein jetzt nicht mehr umständlich zusammenmischen, sondern braucht bloß noch den gewünschten Spell im (erst zu findenden) Zauberbuch anzuklicken. Ebenso einfach funktioniert der Umgang mit dem Inventory oder das Kämpfen und Reden, ohne daß deswegen auch nur ein Milligramm an Komplexität verloren ginge. Beim (wie üblich weniger wichtigen) Hauen und Morden kann man verschiedene Kampfmodi von „Berserk" bis „Retreat" einstellen; bei Begegnungen der etwas kommunikativeren Art läßt sich nun ein Help-Modus benutzen, wodurch wichtige, also nachhakenswerte Begriffe im Redeschwall des Gegenübers optisch hervorgehoben werden. Kurz und sehr gut: Lord British hat erwartungsgemäß ein höchst ausgetüftel'tes Rollenspiel auf die Beine gestellt, bliebe bloß noch die Frage zu klären, wie ausgetüftelt speziell die Amiga-Konvertierung ausgefallen ist.

Nun, die hübsch animierte Grafik, der tolle Sound und die geniale Steuerung unterscheiden sich lediglich in Nuancen von der VGA-Fassung - alles vom Feinsten, sogar an Portrait-Bildchen für weibliche Recken wurde diesmal gedacht. Der Preis, den man dafür zahlen muß, ist die nicht unerhebliche Installationsdauer. Das gilt sowohl für den Disk- (vier leere Scheiben bereithalten!) als auch für den sehr zu empfehlenden Festplattenbetrieb. Außerdem benötigt man mindestens 1MB Arbeitsspeicher, dabei müssen aber sämtliche Zweitlaufwerke abgehängt werden. Wesentlich angenehmer wird das Handling mit 2MB und zusätzlicher Floppy, eine Turbokarte wäre sicher auch nicht verkehrt. Unsere Handhabungsnote bezieht sich daher salomonisch auf eine „mittlere" Konfiguration (Harddisk oder 2MB Speicher plus Zweitläufer), bei einer Minimal-Ausstattung darf man wegen der Wechselei gut und gerne 20 bis 30 Prozent abziehen.

Aber wer Ultima kennt und liebt, weiß, daß er an diesem Spiel sowieso nicht vorbeikommt, selbst wenn er dafür erstmal seine „Freundin" aufrüsten muß. Mit Englischkenntnissen sollte man ebenfalls gut gerüstet sein, denn von einer geplanten deutschen Version war zwar schon gerüchteweise zu hören, aber nichts Genaues weiß man nicht. Zudem müßte man darauf ja noch länger warten, und gewartet haben wir auf das „britische" Prachtstück nun wirklich lange genug! (mm)

Ultima VI

Grafik:	87%
Sound:	84%
Handhabung:	85%
Spielidee:	92%
Dauerspaß:	95%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	93%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Origin
Genre: Abenteuer

Spezialität: In der Packung ist das Übliche: Stoff-Karte, ein „magischer" Stein und eine englische Anleitung. Läuft auch am A500 Plus.

TOP AMIGA HARD- UND SOF

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

- 003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
- 008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
- 011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
- 012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
- 024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
- 026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
- 028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
- 031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
- 034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
- 040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
- 041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
- 044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
- 047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
- 060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
- 066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
- 067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
- 068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
- 069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
- 070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
- 071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden. **deutsch**
- 072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
- 073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
- 074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
- 075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
- 076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
- 077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
- 078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
- 131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
- 120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

- 002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
- 005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
- 009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
- 010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
- 013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
- 014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
- 015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
- 019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
- 020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**, 1MB
- 022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
- 023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
- 027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung.** **2 Disk DM 10,-**
- 029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
- 037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
- 038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel **mit dt. Anleitg.**
- 039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
- 043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
- 046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
- 048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
- 051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
- 052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
- 054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
- 057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
- 059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
- 063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
- 080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
- 081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
- 082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
- 083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
- 084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
- 085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
- 086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
- 087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
- 089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
- 090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
- 092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
- 093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
- 094 **SKRABEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
- 095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
- 096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
- 097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
- 099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
- 100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
- 104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
- 105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
- 106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
- 107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
- 108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
- 109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
- 110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
- 032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

- 004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
- 025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
- 111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
- 112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung** **2Disk DM 10,-**
- 113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
- 115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 **TURBO SILVER WORKSHOP** , **deutsch**
- 121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
- 122 **DTP-CLIPART-BILDER** **10 Disks randvoll DM 50,-**
- 123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
- 124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

- 001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
- 007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
- 049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
- 125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
- 126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
- 127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
- 128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
- 129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

- 018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, **deutsch**
- 133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
- 134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
- 050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
- 135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
- 136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 **CHEM V1.0** ein Programm zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
- 138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
- 139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
- 017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
- 030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
- 033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
- 055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, **mit deutscher Anleitung**
- 140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
- 142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
- 143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
- 144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
- 145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
- 146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
- 147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
- 149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
- 150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
- 151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
- 152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder,Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS. Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster **usw.**

Städteplaner haben den Einzug ins Sim-Paradies von Maxis ja längst hinter sich, jetzt sollten eigentlich die Planetenbastler an der Reihe sein. Weil aber die Amigaversion von „Sim Earth“ noch in der orbitalen Warteschleife festhängt, kommen zunächst mal die Ameisenforscher zu Potte.

> **Der Amiga Joker meint:**
> Sim Ant – die kribbelnde Herausforderung für Krabbologen!

Als solcher darf man im Hinterhof eines Vorstadthäuschens einem Stamm schwarzer Ameisen zur Vormachtstellung verhelfen. Sollte es gelingen, sowohl die lästigen Menschen zu vertreiben als auch die konkurrierenden roten Krabbelviecher auszumerzen, ist man am Ziel allen Strebens. Und im Gegensatz zur unlängst veröffentlichten PC-Ameisenfarm ist das hier keine leichte Aufgabe!
Das Schicksal nimmt seinen Lauf in Gestalt einer schwangeren Ameisenkönigin, die in der abgelegensten Parzelle unseres Gärtchens ihr Nest in den Boden gräbt. Der erste ihrer Nachkömmlinge, zur besseren Unterscheidung gelb statt schwarz, ist nun der einzige Gliederfüßler, der direkt gesteuert werden kann – das restliche Wuselvolk läßt sich nur über allgemeine Schwerpunkte dirigieren, z.B. mehr Nestbau, mehr Soldaten usw.. Jetzt geht's an die Arbeit: Um etwa Futter aufzutun, rekrutiert man einen „Geleitschutz“ für den Gelben und macht sich auf den Weg zur nächsten Chappiquelle. Dort angekommen schlagen die Jungs (von selbst) schwerbeladen den Rückweg ein und legen gleich noch eine Duftspur, damit der Rest des Stammes weiß, wo's langgeht. Auf ähnliche Art und Weise wollen auch die Roten gemetzelt werden; sonstige Feinde wie Spinnen, Menschenfüße oder Rasenmäher sind ebenfalls nicht ohne. Falls Euer Anführer bei so einer Begegnung der kämpferischen Art mal ins Gras beißen sollte, braucht Ihr nur seine postwendende Wiedergeburt abzuwarten – „Leben“ hat man also unendlich viele. Das ist auch gut so, denn letztendlich soll ja der gesamte Garten Eden schwarz besiedelt werden, und das sind summa summarum 192 Einzelparzellen!

Das Insekten-Drama spielt sich auf vielen verschiedenen Screens (Nest in Seitenansicht, Oberfläche en gros und en detail sowie einige Überblicks-Darstellungen des gesamten Hinterhofes) ab; per Maus, Menüs und Icons ist es auch recht fix und bequem zu handhaben – soweit Ihr über zwei bis drei MB RAM und/ oder einen A 500 Plus verfügt. Gewöhnliche Amigianer könnten beim häufigen Nachladen allerdings Schimmel ansetzen, Wertung und Hit gelten dementsprechend nur für die optimale Konfiguration. Denn auch in puncto Sound und Optik macht der Speicher Klassenunterschiede, mit einem lumpigen Megabyte gibt's nur ein paar krause FX zu hören, während Memory-Monster zusätzlich ganz nette Soundtracks abspulen. Ferner dürfen sie auch im augenfeindlichen Hires-Mode regieren, doch ist die gröbere Normalauflösung so oder so erste Wahl. Insgesamt ist Sim Ant eine sehr gelungene PC-Konvertierung, die in punkto Langzeitmotivation ihre Vorlage sogar übertrifft – zumindest die technisch gut Gerüsteten unter Euch werden uns da sicher zustimmen! (jn)

Sim Ant

Grafik:	69%
Sound:	61%
Handhabung:	82%
Spielidee:	94%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	85%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 120,– DM
Hersteller: Maxis
Genre: Simulation

Spezialität: Drei Disks, 1MB Minimum. Komplett in deutsch, hervorragendes Handbuch mit vielen Hintergrundinfos.

HIT

SHIZOPHRENIA

Stein aber fein

„Bitte, bitte, keine Steine mehr!" flehte ich Oskar an, mir diesen Test doch zu ersparen. Aber der Mann hat nun mal ein Herz aus Stein. Und siehe da, binnen kurzem war ich von der Knobelei kaum noch loszueisen...

Die Mannen von Mac Soft haben sich darauf spezialisiert, *stein*alte Ideen aufzugreifen und mit ein paar eigenen Einfällen zu veredeln. Weiter hinten im Heft werdet Ihr feststellen, daß ihnen das gelegentlich recht gut gelingt („Der Fluch des Drachen"), manchmal aber auch in die Hose geht („Colorix"). Umso überraschender, daß Shizophrenia durchaus an den Monitor zu fesseln vermag, denn letztlich hat man alle gebotenen Features seit „Puzznic" schon zum Erbrechen oft gesehen.
Wir haben es also erneut mit verschiebbaren Klötzen zu tun, die stets bis zum nächsten Hindernis weiterschlittern – daß sich ein Häuflein gleichfarbiger Steine in Wohlgefallen auflöst, versteht sich damit fast von selbst. Unter Zeitdruck muß so ein Level nach dem anderen geleert werden, hinderliche Mauern und Einbahnstraßen, drehbare Weichen (à la „Logical") sowie Schleusen, die entweder nur eine bestimmte Steinsorte passieren lassen, oder sie sogar umfärben, erschweren die Arbeit.
Das hört sich nicht nur zusammengeklaut an, das ist es auch. Und dennoch, das ausgeklügelte Leveldesign bringt's einfach! Außerdem geht die Maussteuerung voll in Ordnung, und geistig Minderbemittelte (wie ich) dürfen sich vom Rechner mit Lösungstips aushelfen lassen. Somit könnte Shizophrenia auch übersättigten Tüftlern noch Appetit machen, nur hätte man Grafik und Musik nicht gar so stiefmütterlich zu behandeln brauchen. (rl)

Shizophrenia

Grafik:	29%
Sound:	36%
Handhabung:	68%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	61%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Mac Soft
Genre: Strategie

Spezialität: Kick 2.0- und HD-kompatibel, deutsche Anleitung, Level-Paßcodes.

STEVE McQUEEN

Western von gestern

„Was das Fernsehen kann, können wir schon lange", sagte man sich bei Loriciel und bringt nun eine Wiederholung reinsten Wassers in die Shops: Wer Steve McQueen kauft, bekommt nur den über zwei Jahre alten „Westphaser"!

Ganz schön dreist, was? Aber es kommt noch dreister: Wurde die witzige Western-Ballerei im Stil der „Operation-Serie" ursprünglich noch inklusive eines Light-Colts geliefert, bleibt in der umbenannten Version die ganze Arbeit an Mausi hängen – von einer Pistole keine Spur...
Ansonsten ist alles wie gehabt, erneut dürfen Amiga-Sheriffs versuchen, sechs Banditen dingfest zu machen. Jeder Ordnungshüter wählt zunächst sein Idol (10 Stück) und anschließend den bevorzugten Gangster. Je höher das Kopfgeld, desto schwieriger die Festnahme, was jedoch am grundsätzlichen Ablauf nicht viel ändert: Mit seiner 45er Smith & Wesson-Maus, einem Fadenkreuz und anfänglich 36 Schuß bewaffnet, ballert man sich durch klassische Szenarios (Saloon, Wagentrek, Mine, etc.), an deren Ende der gesuchte Oberfiesling auftaucht. Natürlich darf man keine Unschuldigen umnieten, natürlich gibt es Extras wie Munition und Lebensenergie.
Es soll nicht verschwiegen werden, daß die Comic-Grafik immer noch nett aussieht und allerlei Gags bereithält (man kann z.B. der Saloon-Tänzerin die Klamotten wegschießen), auch eine Highscoreliste für Meisterschützen ist vorhanden. Andererseits beschränkt sich der Sound auf monotones Pengpeng, und ohne Zweitlaufwerk dürfen die beiden Disks des öfteren gewechselt werden. Ganz andererseits bleibt ein altes Game nunmal ein altes Game, weshalb wir auch gar nicht einsehen, warum wir es nochmals benoten sollten. Dieser Test versteht sich eher als Warnung, Loriciel hat es nämlich nicht einmal für nötig befunden, den 79 Mark teuren Oldy A500 Plus-tauglich zu machen – der neue Name ist die einzige „Verbesserung". Wenn Ihr uns fragt, ist dieser Steve McQueen ein sehr dubioser Geselle! (pb)

Lifestyle Software Arts

Amiga Game Power

Titel	Preis	Titel	Preis
A Prehistorical Tale	49,90	Hunt for red October	49,90
Advantage Tennis	49,90	Hunter	59,90
Air Combat Aces	59,90	Imperium	49,90
Air Land Sea	69,90	James Bond Collection	49,90
Airbus 320	69,90	James Pond	49,90
Altered Destiny	59,90	Killing Game Show	49,90
Another World	49,90	Kings Bounty	59,90
Baby Jo Going Home	49,90	Knightmare	59,90
Back to the Future 3	49,90	Knights of the Sky	69,90
Bandit Kings of China	69,90	Leander	49,90
Beast Busters	49,90	Lemmings	49,90
Big Business	49,90	Life and Death	49,90
Birdst of prey	69,90	Magnum	59,90
Blue Max	59,90	Max	59,90
Blues Brothers	49,90	Mega Twins	49,90
Boston Bomb Club	49,90	Midwinter 2	69,90
Build it	49,90	Monsterpack	49,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Moonstone	59,90
Cadaver	59,90	NAM	69,90
Cardinal of Kremlin	49,90	Oath	49,90
Centurion of Rome	49,90	Outrun Europe	49,90
Chart Attack	59,90	Pegasus	49,90
Colonel Bequest	69,90	Pirates	49,90
Conquest of Camelot	69,90	Populous 2	69,90
Cruise for a Corpse	49,90	Powermonger	59,90
Curse Azure Bonds	59,90	Prehistoric	49,90
Cybercon 3	49,90	Railroad Tycoon	69,90
Das Boot	59,90	Robin Hood	49,90
Dick Tracy	59,90	Robocop 3	49,90
Die Kathedrale	69,90	Rolling Ronny	49,90
Double Double Bill	69,90	Sarakon	39,90
Drachen von Laas	59,90	Search for the King	69,90
Enchanted Land	59,90	Shadow Dancer	49,90
Eye of the Beholder	59,90	Silent Service 2	69,90
Exile	49,90	Simpsons	49,90
Exterminator	49,90	Skull and Crossbones	49,90
Falcon Collection	59,90	Soccer Stars	49,90
Final Fight	49,90	Space Ace 2	69,90
First Samurai	59,90	Speedball 2	59,90
Flight of the Intruder	69,90	Spirit of Excalibur	69,90
Fort Apache	69,90	Starflight 2	49,90
Frenetic	49,90	Super Heroes	59,90
Galactic Empire	49,90	Terminator 2	49,90
Godfather - Der Pate	59,90	Turrican 2	49,90
Gods	49,90	Under Pressure	59,90
Golden Axe	49,90	USS John Young 2	49,90
GP Tennis Manager	49,90	Utopia	69,90
Grandstand	59,90	Volfield	49,90
Halls of Montezuma	49,90	Warlock-The Avenger	59,90
Hard Nova	49,90	Wild West World	69,90
Harpoon	69,90	Wild Wheels	49,90
Heart of China	59,90	Wolf Pack	69,90
Heimdall	69,90	Wolfchild	49,90
Hill Street Blues	49,90	Zack	49,90
Home Alone	49,90	Z-Out	39,90
Horo Quest	49,90	Zone Warrior	49,90
Hudson Hawk	49,90		

AMIGA-Sonderpreise

Titel	Preis	Titel	Preis
Ancient Games	19,90	Lombard Rac Rallcy	21,90
Blazing Thunder	19,90	Manix	19,90
Bubble Bobble	19,90	Mean Machine	19,90
Budokan	21,90	Mindbender	19,90
Conflict Europe	19,90	Mystical	21,90
Continental Circus	19,90	New Zealand Story	19,90
Conqueror	19,90	North & South	21,90
Crazy Cars	19,90	Onslought	29,90
Daily Double Horse	21,90	Powerdrift	19,90
Dragon Ninja	19,90	Projectyle	29,90
Fantasy World Dizzy	21,90	Rick Dangerous	19,90
Final Whistle	29,90	Rodeo Games	19,90
Head over Heels	21,90	Scooby Doo	19,90
Heroes of the Lance	21,90	Shadow of the Beast	19,90
Hostages	19,90	Shinobi	19,90
Impossamole	19,90	Sinbad	21,90
Interceptor	29,90	Sky High Stunt Man	21,90
Jupiters Masterdrive	21,90	Snowball in Hell	19,90
Kid Gloves	19,90	Sorcerer	21,90
King of Chicago	29,90	Super Hang On	19,90
Little Puff	19,90	Toobin	19,90

Lifestyle Software Arts
St.-Wolfgang-Str. 21
8859 Sinning
Telefon 08435/1607 . Fax 08435/1379
Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

Titel	DM Preis	Titel	DM Preis
A 320 Airbus (dt.)	99,—	Last Ninja 3 (dt.)	59,95
Avantage Tennis (dt.)	54,95	Leander (dt.)	59,—
Agony (dt.)	59,95	Lethal Excess (dt.) *	66,95
Air Combat Aces (dt.)	74,95	Legend of Faerghail (dt.)	66,95
Air-Sea Supremacy (dt.)	74,95	Lemmings (dt.)	59,95
Amberstar (dt.)	V.mö.	Lemmings Data Disk (dt.)	45,—
Apocalypse (dt.)	V.mö.	Lotus Turbo Challenge 2 (dt.)	59,—
Barbarian 2 (dt.)	59,95	M1 Tank Platoon (dt.)	69,95
Bard's Tale Trilogy (dt.)	V.mö.	Mad TV (dt.)	74,95
Battle Isle (dt.)	69,95	Magic Pockets (dt.)	59,95
Birds of Prey (dt.)	79,95	Magnetic Scrolls Collection (dt.)	72,95
Black Crypt (dt.)	V.mö.	Manchester United Europe (dt.)	59,95
Black Gold (dt.)	66,95	Max Pack Compilation (dt.)	72,95
Blues Brothers (dt.)	59,95	Mega lo Mania (dt.)	66,95
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	Microprose Golf (dt.)	79,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,—	Midwinter 2 (dt.)	79,95
Cabal	24,95	Mig-29 M Superfulcrum (dt.)	94,95
Captain Planet (dt.)	59,95	Might & Magic 3 *	79,95
Castles (dt.)	69,95	Movie Premiere Collection (dt.)	72,95
Celtic Legends (dt.)	74,95	PGA Tour Golf (dt.)	59,95
Centurion - Def. of Rome (dt.)	59,95	Pirates (dt.)	59,95
Chart Attack (dt.)	72,95	Pit Fighter (dt.)	59,95
Cisco Heat (dt.)	66,95	Pool of Radiance (dt.)	59,95
Chaos Engine	V.mö.	Pools of Darkness (dt.)	V.mö.
Conan - The Cimmerian (dt.)	69,95	Populous (dt.)	29,95
Conquestador (dt.)	74,95	Populous - Promised Lands (dt.)	14,95
Cruise for a Corpse (dt.)	64,95	Populous 2 (dt.) *	69,95
Death Knights of Krynn (dt.)	72,95	Power Monger (dt.)	69,95
Deuteros (dt.)	69,95	Power Monger Data Disk (dt.)	39,95
Die Kathedrale (dt.)	89,95	R-Type 2 (dt.)	64,95
Double-Double Bill (dt.)	82,95	Railroad Tycoon (dt.)	74,95
Double Dragon 3 (dt.)	59,95	Rainbow Collection (dt.)	49,95
Elf (dt.)	59,95	Realms (dt.)	72,95
Elite (dt.)	59,95	Red Baron (dt.)	79,—
Elvira II (dt.)	V.mö.	Return of Medusa (dt.)	66,95
Eye of the Beholder (dt.)	74,95	Rise of the Dragon (dt.)	79,95
Eye of the Beholder 2 *	V.mö.	Robocod (dt.)	59,95
F-15 Strike Eagle II (dt.)	79,95	Rodland (dt.)	59,95
F-16 Falcon Collection (dt.)	74,95	Secret of Monkey Island (dt.)	69,95
Face Off (dt.)	55,—	Secret of Monkey Island 2 (dt.)	V.mö.
Fate Gates of Dawn (dt.)	74,95	Secret of the Silver Blades	69,95
Final Fight (dt.)	59,95	Shadow Sorcerer (dt.)	69,95
First Samurai (dt.)	66,95	Silent Service 2 (dt.)	79,95
Flight of the Intruder (dt.)	84,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
Football Crazy Collection (dt.)	60,—	Starbyte Supersoccer (dt.)	66,95
Formula One Grand Prix (dt.)	79,—	Star Flight (dt.)	29,95
Fuzzball (dt.)	59,95	Starflight 2 (dt.)	59,95
Gateway to the Savage Frontier	72,95	Super Monaco GP (dt.)	59,95
Gauntlet III (dt.)	59,95	Teenage Mutant Hero Turtles 2 (dt.)	72,95
Gods (dt.)	59,95	Terminator 2 (dt.)	59,95
GP Tonnis Manager (dt.)	59,95	Test Drive 2 Collection (dt.)	74,95
Great Courts 2 (dt.)	66,95	The Simpsons (dt.)	59,95
Heart of China (dt.)	79,—	Their finest Hour (dt.)	69,95
Heimdall (dt.)	75,—	Their finest Hour Mission Disk (dt.)	32,95
Hotelmanager (dt.)	54,95	Thunderhawk AH-73M (dt.)	72,95
Hudson Hawk (dt.)	59,95	Tip Off (dt.)	59,95
Indiana Jones 3 (dt.)	66,95	Turrican 2 (dt.)	59,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis (dt.)	V.mö.	Ultima 6 (dt.) *	72,95
Jimmy White's Whirlw.Snooker (dt.)	69,95	Utopia (dt.)	69,95
Kick Off 2 - Return to Europe (dt.)	19,95	Vroom (dt.)	64,95
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	19,95	Willy Beamish (dt.)	89,95
King's Quest 5 (dt.)	89,95	Winzer (dt.)	66,95
Knights of the Sky (dt.)	79,95		

Artikel	Preis
1 MB-Erw. f. Amiga (absch.+Uhr +schnelle Speicherchips)	**69,00**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**159,00**
2. Laufwerk 3,5" & Track Display für Amiga	**189,00**
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	**29,80**
Joystick Adapter für 4 Spieler	**24,95**

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

RUHMESHALLE

Up & Down

Mega Traveller gewinnt
Andreas Stenos, München
Der Terminator besucht demnächst
Michael Flebbe, Guderhandviertel
Heimdall bekommt
Ingo Fuß, Hemer
Je einen bunten Sammelordner erhalten
Robert Hojnik, Neckartenzlingen
Gisela Braun, Braunschweig
Torsten Schenke, Gera-Lusan

Stromausfall

Neolithibum geht an
Armin Moghaddam, Hannover
Plüsch, Power & Plunder gebührt
Philipp Hasenmüller, Berlin

Seitenhiebe

Je einen hübschen Joker-Jogger heimsen ein
Frederic Prigge, Lübeck
Thorsten Thielsch, Karlsruhe
Jan Pies, Koblenz

Der Kicker-Cup

Die Blues Brothers kriegen Verstärkung von
Jean Pierre Schober, Bremen
Je ein scharfes Joker-Shirt erhält
Frank Kretschmer, Wolfsburg
Alexander Schmitz, Kaarst
Tobias Warmann, Treysa
Je ein stilvoller Sammelordner geht an
Sven Krüger, Genthin
Sebastian Prange, Vellmar
Oliver Niegisch, Blankenbach

Klackboard

Je eins dieser denkenden Bretter bekommen
Roland Neul, Burgwedel
Timo Schmitt, Karlsruhe
Andreas Höfling, Seukendorf

Pinball Dreams Competition

Wie immer, erstmal die richtige Antwort, sie lautete nämlich „Tommy". So, jetzt aber gleich zu den glücklichen Gewinnern:
Der erste Preis (ein Videorekorder & Pinball Dreams) geht an
Thomas Gerzer, Pulheim
Den zweiten Preis (CD Player & Pinball Dreams) heimst ein
Hannes Klock, Hamburg
Den dritten Platz (Walkman & Pinball Dreams) konnte belegen
Mathias Rockel, Kelkheim
Die Preise 4 bis 15 und damit je einmal Pinball Dreams bekommen
Margot Zindel, Chur, Schweiz
Markus Engel, Schwalbach
Peter Brüchner, Bremerhaven
Wilfried Mohring, Neusäß
Jens Eckstein, Euskirchen
Jochen Brinkmann, Mettingen
Volker Pfeiffer, Nörvenich
Michael Hug, Mainz
Gerd Löber, Neuenhof
G. Wittchen, Cottbus
Michael Seidl, Burglengenfeld
Thomas Wunschel, Abensberg

Abandoned Places Competition

Der gesuchte Park war natürlich der Hyde Park — das habt Ihr alle gewußt. Wer zudem noch ein bißchen Glück gehabt hat, erfahrt Ihr sofort:
Die Weekend Reise nach London gewinnt
Torsten John, Mölln
Je einmal Abandoned Places bekommen
Holger Götz, Petersberg
Jens von Petkewitsch, Bremen
Olaf Niemann, Fochbek
Sascha Lonkowski, Duisburg
Christian Eibl, München
Sven Böyng, Emsdetten
Marc-Rene Küppers, Mönchengladbach
Carsten Schmidt, Neuss
O. Look, Goch
Und je ein anderes Electronic Zoo Game nach Wahl erhalten
Katrin Franke, Erfurt
Björn Schmidt, Bönen
Patrick Held, Rohrdorf
Martin Saage, Einbeck
Sascha Löwenstein, Hattingen
Tim Bücker, Düren
Christian Schilling, Oberhausen
Heiko Russ, Itzehoe
Björn Kesselring, Oberthulba
Christian Hain, Stade
Mark Ziebell, Gifhorn OT Winkel
Markus Beck, Welgesheim
Daniel Hogrefe, Köln
Christian Feigs, Hameln
Alexander Kubusch, Beverungen

Abo-Lotto

Je ein tolles Amiga-Game gewinnen die treuen Abonnenten
Kd. 3668, Ratschkowski Tobias
Kd. 2979, Rodetz Markus
Kd. 5555, Kupke Thomas

Es läuft noch...

das Compucamp Gewinnspiel, und zwar bis zum 31. März 1992. Wer sein Kärtchen also noch nicht abgeschickt hat, sollte das jetzt schleunigst nachholen, denn sonst wird's wohl heuer nix mehr mit dem Urlaub im Computercamp!

Wer unser Turbokarten-Special im letzten Heft gelesen hat, weiß ja bereits über die Vorzüge der rasanten „Amiga Speed Ups" Bescheid. Aber wie sagt das Mundvolk immer so schön: Wissen ist Silber, Haben ist Gold! Deshalb verlosen wir heute mal ein paar der nützlichen Kärtchen . . .

DER RASEND SCHNELLE TURBO WETTBEWERB

Denken wir einfach mal an „Red Baron" - ein Traum von einem Flugsimulator, aber mit einer ungetunten „Freundin" hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Ganz anders sieht das aus, wenn eine Turbokarte unter der Abdeckhaube des Amigas werkelt, dann kommt auf einmal Bewegung in die Sache! Fünf von Euch können sich von diesem beeindruckenden Effekt bald mit eigenen Augen überzeugen, denn stolze fünf Turbokarten im Wert von jeweils ca. 400,- DM gibt es hier und heute zu gewinnen. Die flotten Teile kommen von Soft & Sound, sie lassen sich auf jedem (!) Amiga verwenden, sind abschaltbar und beschleunigen Eure „Freundin" etwa um das Dreifache. „Etwa" bedeutet, daß der Tempozuwachs von der Art des Programms abhängt: bei einer Textverarbeitung ist er nahezu gleich Null, bei rechenintensiver Soft (wie z.B. einem Flugsimulator!) kann er dagegen ohne weiteres das Fünffache und mehr betragen.
Aber Soft & Sound handelt nicht nur mit allerlei Hard- und Software, die Leute vermieten darüberhinaus auch Spiele. Von ihnen stammen übrigens auch die Daten für unsere Top Leaser-Liste im Up & Down. Und genau die verlosen wir hier auch gleich mit! Was? Nö, natürlich nicht die Daten, auch nicht die Liste, sondern die Spiele! Im Klartext heißt das:

1. - 5. Platz

Je eine Turbokarte & je ein Spiel aus der aktuellen Top Leaser-Liste

6. - 10. Platz

Je ein Spiel aus der aktuellen Top Leaser-Liste

Wo so schöne Gewinne sind, ist meist eine grimmige Frage nicht weit. Und hier kommt sie schon, die allesentscheidende Preisfrage:

Was heißt „leasen" auf deutsch?

Den Rest kennt Ihr wahrscheinlich: Antwort auf eine Postkarte schreiben und diese bis zum 30.4.1992 (Einsendeschluß) an die untenstehende Adresse schicken. Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Soft & Sound und die des Joker Verlages. Dann mal turbomäßig viel Glück!

Joker Verlag
„Turbo-Wettbewerb"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Wer bei dem Begriff „Szene“ automatisch an böse Raubkopierer denkt, der denkt etwas arg einseitig - was glaubt Ihr, wo all die tollen Demos herkommen, die immer wieder für Furore sorgen? Vier der steilsten Teile wollen wir Euch heute mal vorstellen...

...und damit einem oft geäußerten Leserwunsch Rechnung tragen. Es ist ja auch wirklich ungerecht, daß die einen ihre Grafiken und sonstigen Kunstwerke allmonatlich in der Joker Galerie wiederfinden, während Demo-Gruppen oder auch einzelne Programmierer solcher „Vorzeige-Programme“ bisher leer ausgegangen sind! Falls Euch dieses Special gefällt, dann laßt es uns wissen, vielleicht könnte ja eine feste Einrichtung daraus werden?

KLEINE DEMOLOGIE

Schon wahr, grundsätzlich sind Demos ziemlich unnütz: Man darf weder Aliens schlachten, noch Dungeons durchwandern oder einen Jet befehligen. Aber das macht nichts, denn hier lohnt das bloße Zuhören bzw. Zusehen! Denn immerhin gibt es Demos am Amiga schon ein ganzes Weilchen, etwa seit 1987 zeigen Hobby-Programmierer so, was an Präsentations-Power in der Maschine steckt. Ob es sich dabei um eine der (übrigens meist völlig legal arbeitenden) Demo-Gruppen oder um „Einzelgänger“ handelt, ist egal - von Demo zu Demo wird die Hardware noch ein Stückchen mehr ausgereizt, noch ein Programmierkniff angewendet, um letztendlich Effekte zu erzielen, wie man sie kommerziell höchstens von Psygnosis-Intros kennt. Waren vor zwei Jahren die Vektor-Bobs noch der letzte Schrei, so haben die Kugeln mit ihren dreidimensionalen Formationsflügen mittlerweile erstaunlichen Vektorgrafik- und Fractalspielereien Platz gemacht. Aber was immer in der Demo-Szene gerade in sein mag, irgendwann setzt sich der Trend im kommerziellen Bereich fort - man denke nur an das Titelbild von „Unreal“ oder die rotierenden Screens aus „Apidya“! Demos sind also mehr als purer Augen- und Ohrenschmaus, sie sind auch ein Indikator für den aktuellen Stand der Programmierkunst. Seht Euch unsere vier Beispiele an, und Ihr wißt warum...

HARDWIRED

Die „harte Verkabelung“ ist eine Gemeinschaftsproduktion der Crionics bzw. Silents und erlaubt einen tiefen Blick in die Trickkiste der Programmierer: Das Demo beginnt recht harmlos mit einfachen Vektorübungen und lockeren Farbspielereien, aber bald schon flitzen Dutzende Vektorobjekte umher, es windet sich ein Vertikalscroller über den Screen, um dann Platz für äußerst lebhafte Vektor-Kugeln zu machen. Es folgt ein „Tanz der Quader“, alles untermalt von herrlich düsterer Weltraum-Musik. Hardwired ist vom Anfang bis zum Ende (ein schöner Nachspann inklusive flottem Vektor-Raumer) ein Genuß!

3D-DEMO

Auch die Jungs von EOKPD haben kräftig getrickst, gleich zu Beginn rotiert ein Zylinder durch den dreidimensionalen Raum und entfaltet sich schließlich zum Titelbild. Danach schwirren zunächst Psychedelic-Farbmuster über den Screen, es folgen topmodische Vektoren in allen Variationen: Von Vektor-Bobs und Vektor-Quadern bis hin zu schattierten Lichtspielereien gibt's nichts, was es nicht gibt! Dazu dröhnt hammerharter Techno-Beat aus den Boxen, lediglich gegen Ende wird die Musik etwas zahmer. Zum Finale darf man noch einen raygetraceten Terminator beim Training bewundern.

ODYSSEY

Was Alcatraz hier abgeliefert hat, sprengt eigentlich die Grenzen eines Demos bei weitem: Odyssey ist ein ausgewachsener Digi-Roman auf fünf Disketten! In opulenten Bildern, mit allerfeinsten Vektor-Animationen und ständig wechselnden Musikstücken wird die Geschichte des Weltraumpartisanen Zork erzählt, der sich à la „Star Wars" gegen eroberungswütige Außerirdische auflehnt. Der Opus nimmt insgesamt etwas über eine Stunde Eurer Zeit in Anspruch, ist aber jede einzelne Sekunde wert – und das obwohl (oder gerade weil?) relativ wenig Text, aber umso mehr Grafik geboten wird!

FLIP THE FROG

Auch Eric Schwartz will uns eine Geschichte erzählen, allerdings in Form eines etwa fünf Minuten langen Digi-Zeichentrickfilms. Am Weg zu seiner Freundin Clarice macht Flip der Frosch die Bekanntschaft eines wütenden Köters, worauf sich eine umwerfend komische Verfolgungsjagd im Stil von Tom & Jerry entwickelt. Schade, daß nur die wenigsten von Euch in den Genuß der sehenswerten Animationen und witzigen Soundeffekte kommen werden, denn die zwei Disketten verlangen nach satten 3MB Hauptspeicher! Aber wer entsprechend gerüstet ist, darf sich das Demo beim PD-Anbieter bestellen – zu finden auf Fish 504 und 505.

Moin, moin! Na verursacht das Wörtchen "Aprilscherz" bei Euch schon Hautausschlag, Magengeschwüre, Wutausbrüche oder Maul- und Klauen-Seuche? Dann ist´s wohl besser, ich versuch´ Euch erst gleich gar nicht weiszumachen, daß sich neben Tips und Tricks im Umgang mit radioaktivem Hausmüll in diesem Know How auch eine Bauanleitung für eine lautheitsdiffusfeldentzerrte hydropneumatisch gesteuerte Waschanlage für Gartenzwerge mit Strohhüten befindet — oder?

HILFE!! FRAGEN ??

Im Level 13 von **Dungeon Master** läuft so ein komischer grauer Typ durch die Gegend, der zu allem Übel auch noch recht aufdringlich ist. Hat vielleicht jemand ´ne Ahnung, wie man diesen unangenehmen Zeitgenossen in die ewigen Jagdgründe verfrachtet? Für rasche Hilfe wären Robert und Christian äußerst dankbar.

Ein verzweifelter **Fate**-Zocker ist am Ende seiner Weisheit angelangt. Wie ein Wahnsinniger durchforstet er seit Monaten die Gegend auf der Suche nach dem Eingang zu den Grotten von Gamosh. Hinweise hat er schon in rauhen Massen erhalten, aber den besch…eidenen Eingang findet er einfach nicht. Welcher Fate-Profi kann ihm da ein wenig auf die Sprünge helfen?

Christian aus München hat ein mörderisches Problem mit **Hill Street Blues.** Wie findet und verhaftet man Mörder, mehrfache Mörder und bewaffnete Räuber? Denn egal was Chris auch macht, die Kerle knallen ihn einfach über den Haufen. Wer weiß Rat?

Wie zum Geier beendet man die 2. Mission bei **Team Yankee?** A. Ernst hat bereits alle feindlichen Panzer zerstört und die eigene Kriegsmaschinerie auf der Kreuzung im Wald versammelt. Trotzdem erhält er kein OK für diese Mission. Was macht er falsch?

Police Quest 2 bereitet mal wieder einige Schwierigkeiten: Christian wüßte nur zu gerne, wie man nach der allerersten Schießerei die Spurensicherung durchführt. Dabei wäre ihm eine ganz genaue Beschreibung am liebsten, da seine Englischkenntnisse doch so einiges zu wünschen übrig lassen.

Hurra, hurra, die **Simpsons** sind wieder da! Sven steckt im 3. Level am Riesenrad fest und weiß nicht mehr weiter. Kann ihm nicht irgendjemand erklären, wie man auf die andere Seite rüberkommt?

Kaum hat sich ein **Fate — Gates of Dawn** Problem in Wohlgefallen aufgelöst, ist auch schon wieder ein neues aufgetaucht. Dennis Jürgens würde nämlich brennend interessieren, wie man den Teleporter in Level 6 deaktiviert. Er hat bereits alle sieben Dämonenaugen verschlossen und trotzdem ist der Weg in Level 7 noch nicht frei. Was macht er falsch?

Soviel dazu. Das Fragestündchen ist hiermit offiziell beendet! Wem von Euch nun die passende Antwort förmlich auf der Zunge liegt, soll sie schnell da runter nehmen, in Worte fassen, diese zu Papier bringen und das Ganze dann zu uns in die Redaktion schicken. Vergeßt bitte nicht das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu malen. So, war da nicht noch was? Ja, genau! Für alle nämlich, die mit dem einen oder anderen Spiel Probleme haben, steht seit neuestem nicht mehr nur unser Briefkasten offen, sondern auch die Redaktion telefonisch zur Verfügung. Und zwar läuft unsere

HOTLINE JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN NUMMERN: 089/460 58 22 oder 089/46 38 23

Gelöst:
Space Quest IV

Karten zu:
Space Quest IV

Tips und Cheats zu:
Apidya
Black Crypt
Bundesliga Manager Prof.
Chrome
Clik Clak
Devious Designs
Dynablasters
Fate — Gates of Dawn
Godfather
Gold of the Azteks
Hunter
James Pond II
Leander
Mad TV
Mercs
Rubicon
Simpsons
Ultima 6

Freezer-Codes zu:
Apidya
Armalyte
Black Gold
Space Ace II
Vroom
Wolfchild

Habt Ihr vielleicht irgendwie, irgendwo noch irgendwas in Sachen Know How, wie z.B. Cheats, Tips, Lösungen, Karten oder ähnlichen Kram herumliegen? Na dann her damit — oder wollt Ihr Euch ein Super-Honorar zwischen 30 und 200 Deutschmark (je nach Umfang und Aktualität Eurer Beiträge) entgehen lassen? Daß wir natürlich nur die Beiträge honorieren können, die wir auch veröffentlichen, ist ja wohl klar, oder? Also, was gibt´s da noch groß zu überlegen — nix wie ran an den Briefkasten und alles, was Ihr zu bieten habt, an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

DIE HEISSERSEHNTEN ANTWORTEN

Wie man in **Hunter** den Kopf fein säuberlich vom Rest des Generals trennt, weiß Rene Peschek zu berichten. Steht man dem General endlich gegenüber, plaudert man ein bißchen mit ihm. Dabei stellt sich heraus, daß dieser Lügenbold uns doch tatsächlich weismachen will, er sei gar kein General. Also wird er erstmal überredet (z.B. per Bestechung), seinen Rang und Namen zuzugeben, bevor man mittels Handgranate (geworfen aus der rechten vorderen Ecke des Raumes) seinem jämmerlichen Leben ein Ende bereitet. Nun sammelt man noch schnell die Rübe des verblichenen Soldaten ein, und die Mission wäre geschafft.

Robert Hung kennt sich bei **Fate — Gates of Dawn** aus. Der versteinerte Zwerg befindet sich nämlich in den Grotten von Gahmos (Level 4) auf Position 46 Ost, 41 Nord. Mit dem Pinsel, der dort zu finden ist, wo der Gnom einst stand, verschließt man nun die magischen Augen im Level 6. Nur so ist es möglich, den Teleporter vor der Treppe zum nächsten Level zu deaktivieren.

Mit dem Vieh aus **Gold of the Azteks** wird wie folgt verfahren: Vom Steinmonster aus läuft man nach links und zieht an der Schnur. Jetzt in aller Ruhe den Schatz aufgesammelt und weiter durch das nächste Bild hindurch in den übernächsten Screen. Hier in der rechten Ecke stehenbleiben und die Schnur in der Mitte des Raumes abschießen. Nachdem der Käfig mit der Fee krachend zu Boden gesaust ist, trabt man kurzum zwei Bilder nach rechts und läßt sich dort in das Loch fallen (das Monster ist übrigens bereits damit beschäftigt, die Fee zu verspeisen). Hat man alles korrekt ausgeführt, winkt zur Belohnung ein Extraleben (ist auch dringend nötig!).

Den Weg, um in **Leander** aus der Höhle mit dem Elfenbogen zu entfleuchen, beschreibt Norbert Walter. Man schnappt sich den Silverbow, springt nach rechts, benutzt den schräg nach oben fahrenden Aufzug, hüpft oben angekommen nach rechts, weiter über den Felsen links auf den kleinen Steinbrocken links und nochmals weiter nach links. Dann nach rechts und auf den großen Felsen. Jetzt nur noch mit dem beweglichen Stein nach links gedüst und nach unten gejumpt; schon steht man vor dem Ausgang. Die Rune Bombs dienen im übrigen dazu, alle Gegner, die sich da so am Screen tummeln, auf einen Schlag in die ewigen Jagdgründe abreiten zu lassen. Lohnt sich jedoch nur, wenn Leander selbst kurz vor dem Ableben steht. Man aktiviert diese schnuckeligen Bömbchen, indem man den Feuerknopf drückt und den Joystick nach unten zieht, bis die Anzeige unten flackert. Das soll´s dann auch gewesen sein…

So, nun noch schnell die Sache mit dem Flugzeug in der achten Mission von **Mercs**: Um den besagten Flugapparillo vom Himmel zu pusten, sollte man möglichst gezielt auf die Propeller schießen. Nach einiger Zeit stürzt der Vogel dann zerstört in die Tiefe. Unser Dank für diesen Tip geht an Nicolai Weinmann.

SPACE QUEST IV
LÖSUNG

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1992 — dies sind die Abenteuer von Roger Wilco, der in Space Quest 4 jahrelang planlos herumirrte, bis ihn Friedi Simon mit seiner Komplettlösung auf den richtigen Weg führte…

Roger findet sich nach seinem Zeitsprung auf seinem Heimatplaneten Xenon wieder — allerdings einige Jahre später.

Die verlassene Stadt:

Die herumtrottenden Kreaturen sollte man tunlichst nicht erschrecken (am besten still stehen bleiben oder in einer Nische verstecken), da sonst ein Cyborg Rogers Leben äußerst abrupt beendet. Man begibt sich also zuerst nach links, zum defekten Fahrzeug. Dort angeln wir uns aus dem Handschuhfach einen Computer (Handschuhfach öffnen, dann nochmals anklicken) und eilen ganz nach rechts, auf die Geröllmauer. Im Süden, auf der Mauer, findet Roger ein Seil, mit welchem er das schnuckelige rosarote Karnickel einfangen muß. Dazu stellt man sich am klügsten in eine Hausnische, wirft die Schlinge aus, wartet, bis das Nagetier hineinläuft, und zieht dann schnell am Seil. Nach einer gründlichen Leibesvisitation findet sich bei dem Häschen doch tatsächlich eine Batterie, die wie maßgeschneidert in unseren Compi paßt. Nun geht´s ab durch den Gulli (ganz rechts, der zweite von oben) in die Kanalisation. Hier sackt man das Glas auf dem Schreibtisch ein und drückt sodann den Knopf unter der Schreibunterlage. Nachdem das Hologramm ausgequatscht hat, öffnet man die Tür links im Bild und gelangt auf diese Weise in eine Kanalisationsröhre. Ganz unten, rechts in der Ecke (siehe Karte) füllt Roger nun sein Glas mit dem herausquellenden Schleim (möglichst ohne sich dabei vom Schleim zerfressen zu lassen) und spaziert gemütlich bis zur Leiter (Mitte, links), die ihn wieder zurück an die Oberfläche führt. Jetzt schleichen wir uns zum gelandeten Schiff, klettern hinein und werden so zu Vohaul´s Raumbasis transportiert.

Vohaul´s Raumbasis:

Ohne Umschweife schleicht man sich zum gerade gelandeten Time-Pod, klettert hinein und schreibt den Code, der auf der Anzeige erscheint, auf. Der Time-Pod bringt Roger nun nach Estros.

Latex Babes of Estros:

Als erstes nimmt man die Treppe nach unten im Westen. Hier warten wir, bis sich der Schatten einer Frau zeigt und ein gigantischer Vogel über uns hinwegbraust. Dann zurück zum Time-Pod und die Treppe hinunter. Der riesige Dummvogel schnappt sich dort unseren Roger und schleppt ihn in sein Nest. Nach kurzer Zeit leistet uns ein toter Cop Gesellschaft, der anscheinend als zweites Frühstück gedacht war. Bei der Untersuchung der Bullenleiche findet sich ein Zettel, der eine Hälfte eines Codes enthält. Anschließend verläßt man das Nest durch eine Lücke im Nestrand und plumpst ins Wasser. In den Fluten warten recht unangenehme Mädels auf Roger, deren Einladung auf ihr U-Boot er nicht abschlagen sollte. Aus unerfindlichen Gründen stehen die Mädels anscheinend nicht besonders auf das männliche Geschlecht und versuchen nun (aus noch viel unerfindlicheren Gründen) Roger die Beine zu rasieren (welch grausame Folter!). Doch Neptun sei dank, ein Seeungeheuer verjagt die unfreundlichen Amazonen, noch bevor sie ihr abscheuliches Werk beginnen können. Um sich zu befreien, drückt man nun mit der rechten Hand den roten Knopf auf der Armlehne und schnappt sich schnell wie der Blitz eine der Gasflaschen, die hier so rumstehen. Das nahende Ungeheuer wird sodann in guter alter Weißer-Hai-Manie mit der Gasbottel gefüttert, woraufhin dieses ein für alle Mal die Schnauze voll hat. Als Lebensretter gefeiert, laden die nun vor Freundlichkeit überschäumenden Frauen unseren Roger auf einen Einkaufsbummel ein.

Galaxy Galleria:

Zuerst stecken wir ganz klammheimlich die Kreditkarte, die eine der Amazonen verloren hat, ein und kaufen uns anschließend einen Satz neue Klamotten bei Big & Tall (mit der Hand das linke Regal anklicken). Dann muß leider ein wenig bei Monolith Burger geschuftet werden. Doch da Weltraumabenteurer wie wir keinen gehobenen Bock auf Akkord-Arbeit haben, lassen wir uns auf der Stelle wieder feuern. Die Zigarre, die unser Ex-Boss Roger hinterherpfeffert (an der Rolltreppe zu finden), hebt man auf und begibt sich zum Geldautomaten (neben dem Software-Laden). Da der Geldautomat sofort bemerkt, daß Roger auch gleich garnix Weibliches an sich hat und somit niemals der Eigentümer dieser Kreditkarte sein kann, müssen wir uns, bevor wir einen zweiten Versuch beim Bankomat starten, als Frau verkleiden. Dazu trabt man zu Sack´s und wendet sich vertrauensvoll an die Verkäuferin. Nun sollte es keine Probleme mit dem wählerischen Geldautomaten geben. Anschließend eilt man schnellstens zu Sack´s zurück, um die albernen Damenutensilien in der Umkleide gegen sein eigenes Outfit zu tauschen. Im Software-Laden findet sich unter den Spielen (linke Kiste) ein Hint-Book für SQ IV, welches man natürlich sofort ersteht. Bei Radio Schock besorgt man sich einen Adapter für den Computer (den untersten rechts nehmen) und trabt anschließend in der Spielhalle auf und ab. Hier erscheinen bald ein paar miese Cops, die uns an´s Leder wollen. Also nix wie weg, ab in´s Skate-o-Rama und mit viel Schwung möglichst bis zur Kuppel hinaufschweben. Jetzt immer brav in Bewegung bleiben und warten, bis die Bullen wieder auftauchen. Dann so schnell wie möglich wieder in die Spielhalle und rein in den Time-Pod. Mit dem Code vom toten Polizisten und aus dem Hint-Book geht´s nun wieder auf die Zeitreise.

Sarien´s Encounter:

In der Bar stänkert die Monochrome Gang und befördert Roger recht unsanft vor die Tür. Dafür rächen wir uns an den Motorrädern der Gang, indem wir sie schön säuberlich umwerfen. Nun wieder vorsichtig in die Bar zurück und die Streichhölzer vom Tresen geklaut. Anschließend zum Time-Pod, dabei immer auf die Motorradfahrer achten: Warten, bis der Motorrad-Rocker Roger fast umfährt, und dann schnell einen Satz nach vorne machen. Im Time-Pod angekommen, geht´s zurück nach Xenon.

Vohaul´s Raumbasis:

Zur rechten Landebahn gehen und den Schleim über das Türschloß kippen. Die so geöffnete Türe führt in einen Gang, der mit Laserstrahlen geschützt ist. Um die Position der Strahlen zu erkennen, benutzt man nun die Zigarre mit den Streichhölzern. Die Stellung der Strahlen läßt sich mittels Computer an der Wand verändern. Die Codes hierfür sind:

1. 123 oder 222
2. 345 oder 333
3. zweimal 147

Dabei solange ausprobieren, bis die Strahlen senkrecht stehen. Nun weiter bis zum Riesencomputer. Hier kann man sich durch Anschließen seines Taschencomputers an eines der Kästchen eine Übersicht über

alle Levels verschaffen. Die lästigen Cyborgs trickst man dabei wie folgt aus: Zur linken Treppe gehen, hinuntersteigen und unten verstecken, bis ein Cyborg ebenfalls die Treppe herunterkommt. Dann schnell die Treppe hoch, zu einem der Anschlüsse eilen und ungestört die Levelpläne studieren. So, jetzt aber nix wie ab in den zweiten Level bis zu einer Tür mit Codeschloß. Sie läßt sich mit der Zahlenfolge 69-65-84-76-69 öffnen (steht übrigens auch im Hint-Book). Noch bevor das Gehirn fertig formatiert ist, stopft man nun alle Items außer das Hint-Book in die Toilette und sprintet in den dritten Level. Hier trifft Roger endlich auf seinen Erzfeind Vohaul, der den Körper des armen kleinen Roger Jr. in seiner Gewalt hat. Nach einem harten Fight (ständig mit der Mouse anklicken) und einem glanzvollen Sieg klettert man flink wie ein Wiesel die Leiter hinunter, schnappt sich die Diskette und füttert damit den Computer auf der Plattform. Jetzt noch schnell Rogers Sprößling befreien (Disk/Upload, Beam/Upload, Beam/Download) und ab nach Hause...

Die verlassene Stadt

Kanalisation

Vohaul s Raumbasis

Galaxy Gallaria

Sarien Encounter

DIE SOLIDEN

TIPS & TRICKS

James Pond II steckt voller Überraschungen. Denn neben dem schon bekannten Cheat, haben die Programmierer der zweiten geheimen Mission des glitschigen Spions auch ein paar Bonuslevel spendiert. Wie Ihr den Weg zu diesen Zusatzleveln findet, verrät Euch Gerhard Winkler. Man rase ganz zu Anfang nach rechts und hüpfe über die Eingangstore von Level 1 und Level 2 hinweg. Dann weiter nach rechts (so weit wie möglich) und rauf auf´s Dach. Von hier aus trabt man gemütlich nach links, und ehe man sich´s versieht, steht man auch schon mitten im ersten Geheimlevel. Tja und wer Bock auf zwei zusätzliche Leben hat, sollte mal im Level hinter dem ersten Tor auf der letzten Fragezeichen-Plattform nach oben hüpfen. Von der Nische, in der man sich sodann wiederfindet, geht man noch ein kleines Stück nach rechts, und schon ist man zwei Leben reicher.

Wer bei **Mad TV** nicht völlig dem Wahnsinn verfallen möchte, darf sich auf gar keinen Fall die Tips von Dennis Hein entgehen lassen. Grundsätzlich sollte man Betty alle Wünsche erfüllen, auch wenn sie eine eigene TV-Show will. Anfangs keinesfalls zu schnell expandieren. Laufende Kosten so niedrig wie möglich halten, und nicht zu viele Studios mieten. Außerdem ist vorerst auf Werbeverträge aus den Media-Agenturen zu verzichten, die hohe Einschaltquoten verlangen. Sie lassen sich mit einem kleinen Sender niemals erreichen. Im Vorabendprogramm nie jugendgefährdende Sendungen ausstrahlen, da sonst der Sittenwächter auf einen Besuch vorbeischaut. Besonders darauf achten, was die Konkurrenz so treibt. Setzt der Gegner einen guten Film in sein Programm, solltet Ihr unbedingt etwas Gleichwertiges dagegen setzen, um seine Einschaltquoten zu drücken. Mit Hilfe der Hinweistafel am Eingang des Gebäudes lassen sich die Konkurrenten prima foppen. Wer nämlich die Raumbezeichnungen verändert und das Türschild der arabischen Botschaft mit dem eines gegnerischen Büros vertauscht, führt den Attentäter geradewegs in die Zentrale des Kontrahenten. In der Filmagentur machen die Broker Geschäfte mit zwei Kategorien von Kinofilmen: Zum einen mit Programmen, die zu einem fixen Preis verhökert werden. Zum anderen mit Zelluloidstreifen, die an der Börse gehandelt werden. Wenn man sich nun für einen Film an der Börse interessiert, empfiehlt es sich, erst abends kurz vor Geschäftsschluß sein Gebot abzugeben. Andernfalls kann es passieren, daß ein Konkurrent während des Tages fleißig mitbietet und so den Preis kräftig in die Höhe treibt. Werft öfters mal einen Blick auf den Nachrichtenticker. Manchmal sind nämlich die Meldungen nicht nur für die News -Show interessant, sondern betreffen auch oft Spieler und Kontrahenten (z.B. werden Terrormeldungen angekündigt). Wer Betty immer brav Geschenke macht, erhält von ihr zum Dank verschiedene Schlüssel. Damit lassen sich nicht nur die Büros der Konkurrenten öffnen, sondern auch der sogenannte Hit ´n Gimmick-Raum, in dem sich eine Überraschung verbirgt: Ein witziges Portrait der Programmierer, die noch dazu mit einem brandheißen Tip aufwarten…

Apidya-Fans aufgepaßt! Andreas Baack verrät Euch seine ganz persönlichen Tricks im Kampf mit den lästigen Endgegnern.

RAUPE: Bereits bevor die Raupe im Bild zu sehen ist, einen Superschuß laden und diesen dann sofort auf den Kopf des Krabbelviehs abfeuern. Nun dürfte kaum mehr Gegenwehr zu erwarten sein.

MAULWURF: Hier gilt immer draufhalten und geschickt ausweichen. Eine besondere Taktik gibt es dabei nicht.

GOTTESANBETERIN: Ständig den Kopf attackieren, dabei das Ausmanövrieren der gegnerischen Schüsse nicht vergessen. Zieht sich die Riesenheuschrecke so zurück, daß nur noch die Fangarme zu sehen sind, bleibt man auf Kopfhöhe und ballert Superschüsse.

AAL: Erstmal schnell an den unteren Bildschirmrand, da der

tückische Aal von hinten angreift. Dann ganz knapp unter die Seerose stellen, wenn das glitschige Ungeheuer zu nahe kommt, nach hinten ausweichen. Nachdem der Gegner aus der Bildschirmmitte in Zick-Zack-Formation angegriffen hat, beginnt man mit den Bewegungen von vorn. Bei all diesen Aktionen selbstverfreilich immer kräftig auf den Kopf des Aals schießen.

KREBS: Den Kopf treffen und den Schüssen ausweichen.

HECHT: Ständig auf das Auge zielen. Der Gegner schwimmt zuerst von schräg oben, dann von schräg unten auf uns zu. Bleibt er in der Bildschirmmitte stehen, begibt man sich in die linke obere Ecke des Screens. Der Hecht drängt Euch nun ganz nach links. Danach weiter nach vorne fliegen und zwischen Rücken- und Schwanzflosse abwarten. Bewegt sich der Fisch wieder nach vorne, fliegt man um die Schwanzflosse herum in die rechte untere Screenecke. Hier wartet man, bis der Hecht erfolglos versucht, einen dort zu zerquetschen. Dann sofort in die linke untere Ecke flüchten (auf die Schüsse der Schnecken achten) und ausharren, bis der Gegner wieder hervorschnellt. Nun flink in die Mitte des linken Bildschirmrands eilen; der Hecht schießt aus der rechten Screenhälfte bis in die Mitte hervor. Nachdem er zum zweiten Mal dieses Manöver ausgeführt hat, fliegt man schleunigst an den unteren Rand und läßt den Hecht vorbeischwimmen. Jetzt in die Ecke oben rechts und anschließend in der Screenmitte den Attacken des Gegners ausweichen.

RATTE: Einen Superschuß laden und damit gleich die erste Made umnieten. Die restlichen lassen sich dann ohne Gefahr zerbröseln.

DOSE: Zuerst einen Superschuß verpassen, danach ganz nah am Boden in der rechten unteren Ecke aufhalten und draufhalten.

PUPPE: Hier ist der Streuschuß von großem Nutzen. Man plaziert sich so, daß der unterste der fünf Lichtdolche genau das Auge der Puppe trifft. Fängt Gevatter Nußknacker an, seine Würmchen zu verschießen, wartet man den ersten ab und flüchtet dann in die Ecke links oben. Dort zwei weitere Geschoße abwarten und gleich danach die alte Position wieder einnehmen.

TECHNOSPINNE: Nur die Läufer an der Decke sind zerstörbar. Wer hier überleben will, sollte sich stets zwischen den unteren Beinen der Spinne bewegen.

MASCHINE: Achtet besonders gut auf den Laser! Öffnet sich der komische Satellit, Feuer frei!

FISCH: Schießen, was das Zeug hält, und immer ausweichen. Teilt sich der Fisch, so konzentriert man das Feuer auf die oberen Fische und zerstört mit den (hoffentlich) vorhandenen Bomben den unteren.

MUSCHEL: Warten, bis sich die Muschel öffnet, dann kräftig ballern. Wichtig: Man darf die Schale der Muschel berühren, nur nicht ihr Innenleben!

FLEDERMAUS: Ständig in der Bildschirmmitte bleiben, gegebenenfalls ausweichen. Schießen nicht vergessen

MUTANT: Keine besondere Taktik; ausweichen und draufhalten.

RIESEN-WESPE: Die kleinen Bienen ausmanövrieren und auf das Auge der Wespe zielen.

Zu guter Letzt noch schnell alle versteckten Bonuslevel:

Level 1-1: Das Engelchen aufsammeln. Level 1-2: Nach Vernichtung des Maulwurfs in seinen Hügel hineinfliegen.

Level 2-3: Ab in´s Maul des Riesenfischs!

Level 3-1: In den Kadaver der Ratte fliegen.

Tips zu **The Simpsons** gefällig? Sollt Ihr haben. In allen Leveln (außer Level 5) den Mutanten, die man durch die Röntgen-Brille erkennt, auf die Rübe springen. Die Kugeln, die zurückbleiben, unbedingt einsammeln, denn nur dann hilft eines der Familienmitglieder den großen Endgegner zu verkloppen. Tips zu den einzelnen Leveln:

Level 1: Zuerst schnappe man sich sämtliche Sprühdosen und besprühe alles, was rosa ist. Dann geht´s zum Telefonieren (Münze in den Apparat einwerfen). Im ersten Geschäft ersteht man schnell alle Schlüssel; der Schraubenschlüssel findet am Hydranten Verwendung. Der Vogel im Käfig wird mit einer Bombe erschreckt, den Pipmatz auf dem Denkmal, das Bowling-Bahn-Schild und die Fenster werden mit gezielten Raketenschüssen bearbeitet. Dazu sind ca. sieben Raketen nötig. Am Schluß des Levels schaltet man seinen Joystick auf Dauerfeuer (vorausgesetzt man hat sowas!) und stößt die Bowlingkugel mit dem Kopf

nach unten, auf den Boden.

Level 2: Um die Hüte einzusammeln, springt man den Leuten von unten gegen die begehrte Kopfbedeckung — ab und zu begegnet man recht hartnäckigen Passanten, denen man mehrmals auf den Kopf hüpfen muß. Auf die zweite fliegende Plattform sollte dreimal draufgesprungen werden. Die Koffer, die der Endgegner fallen läßt, müßt Ihr ebenfalls durch Draufhüpfen zerstören.

Level 3: Hier werden alle Luftballons eingesammelt. Im Haus mit dem großen Clowngesicht läßt man sich durch den Dampf, der am Anfang des Hauses aus dem Boden kommt, über die Plattformen treiben. Von dort springt man auf das Riesenrad und fährt zur anderen Seite. Dem Endgegner trampelt man auf den Füßen herum, um ihn zu besiegen.

Level 4: Die meisten der Exit-Schilder, die es hier zu sammeln gilt, können mit der Pistole abgeschossen werden. An der Steinwand stellt man sich auf die erste Stufe (rot) und wartet, bis die zweite sich ebenfalls rot färbt. Vom äußersten Rand dieser Stufe aus hüpft man nun nach vorne und läuft bis zur nächsten Wand (braun). An deren Anfang wird nochmals nach oben und nach vorne gesprungen; anschließend bis zur anderen Seite gelaufen. Über die Töpfe mit den Schlangen hinweg erreicht man eine Wand mit Bildern von Statuen. In diesen Gemälden hüpft man solange hin und her, bis Kreuze aus den Statuen herauskommen. Diese werden eingesammelt, bis der Stein in der Bildschirmmitte nicht mehr größer wird. Dann stellt man sich auf ihn, und es kann weitergehen.

Level 5: Es müssen alle Energieleiter (diese grünen Dinger) aufgesammelt werden. Da Bart jedoch nur max. vier Leiter tragen kann, muß man immer wieder ins Erdgeschoß zurück, um sie dort in den Reaktor einzusetzen. Manche Türen öffnen sich hierbei nur durch den richtigen Code:

1.Stock: 14
2.Stock: 32
3.Stock: 11
4.Stock: 21
5.Stock: 42

Habt Ihr alle Energieleiter in den Reaktor verfrachtet, hat sich die Sache mit den Space Mutants erledigt! Heißen Dank an Running Wild.

Gerhard Winkler hat in den düstersten Dungeons von **Black Crypt** blutige Schlachten geschlagen und dabei natürlich so einiges an brauchbaren Tips zusammengetragen. Wie so oft in schweren Rollenspielen gilt als oberstes Gebot ABSPEICHERN! Desweiteren solltet Ihr dem Kämpfer der Party mindestens 20 Stärke-Punkte verpassen. Zu Beginn unbedingt Wizardry Sight und Kompaß-Spruch aktivieren. Es werden somit in schönster Auto-Mapping-Manie Karten von den einzelnen Dungeons gezeichnet. Diese Karten enthalten nahezu alle Informationen, außer die Position der Schalter. Wer sich diese jedoch in Form von Koordinaten notiert, kann auf eigenhändiges Karten-malen getrost verzichten. Apropos Schalter: Einige Hebel und Knöpfe müssen öfters betätigt werden, bevor sie den gewünschten Erfolg bringen. Andere wiederum reagieren nicht gleich bei Betätigung, sondern erst mit mehreren Sekunden Verzögerung. Also aufpassen! Magische Ringe, die zur Unterwasseratmung befähigen, solltet Ihr erst an den Finger stecken, wenn Ihr sie wirklich benötigt, da sich ihre Fähigkeiten recht schnell verbrauchen. Auf Hinweise, die man in Form von Schriftrollen erhält, ist nicht unbedingt Verlaß! Viele der Hinweise sind zur Lösung der Rätsel extrem wichtig, andere sind wiederum ausgemachter Blödsinn. Magische Waffen und Zaubersprüche müssen übrigens nicht gehortet werden. Sie finden sich immer dort, wo sie auch von Nöten sind. Ein kleiner Tip zum Schluß: Haltet zur Sicherheit immer ein paar gute Zaubersprüche auf dem grauen Feld bereit.

FREEZER-ECKE

Space Ace II: Wem die drei Leben einfach zu läppisch sind, sollte mal Adresse 127 ändern.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Wolfchild: Leben in Hülle und Fülle trägt man in Adresse EF1 ein. Seinen Energiestand korrigiert man in Adresse ED3. Adresse F37 enthält die Anzahl der Bomben, und Adresse F33 die des Superschusses.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Armalyte: Wer auf viele Leben steht, erhöht den Wert der Adresse 4455.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Black Gold: Gegen Geldsorgen hilft Adresse C53951.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Apidya: Die Anzahl der Leben muß für jeden Level neu in die dafür angegebene Speicherstelle geschrieben werden. Und so wird´s gemacht (Action Replay II): FAQ 980 (RETURN) eingeben, man erhält Move.W 0980.S.0000XXXX.S. Angenommen für XXXX würde 7F7A erscheinen, so fährt man folgendermaßen fort: M 7F7A eingeben; man erhält :7F7A 00 04 00 05, wobei 04 die Anzahl der Leben für Player 1 und 05 die Anzahl der Leben für Player 2 ist. Alles paletti?? Übrigens, wer den ULRDABBA-Cheat öfters verwenden will, muß nur den Wert der Adresse 9D1 heraufsetzen.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Vroom: Im Racing Mode Qualifikation mit ESC überspringen, im Race gleich nach dem Start freezen und Adresse DC59 auf 05 ändern, Adresse DC89 auf 1A ändern. Nun die Runde zu Ende fahren, und schon hat man nicht nur gewonnen, sondern die gefahrene Rundenzeit wird noch dazu als Race-Time eingetragen!

• • • • • • • • • • • • • • • •

Unser ewiger Dank gebührt diesmal Raphael Bebendorf, Markus Keßelring und T. Thiemann.

DIE LISTIGEN CHEATS

Nach langen Monaten ungeduldigen Wartens ist es nun endlich so weit: Die Endversion von **Apidya** ist zu haben! Ist natürlich Ehrensache, daß wir auch prompt ein paar knallige Cheats zu diesem Meisterwerk parat haben…
Gebt im Titelscreen MISS HONEYBEE ein und Ihr landet im Level 2. Das schöne Wörtchen HASTALAVISTA befördert Euch postwendend in Level 3; wer DEPUTYOFLOVE einhackt, darf im Level 4 starten; und mittels SNEAKPREVIEW erreicht man den 5.Level. Solltet Ihr Euch jedoch lieber, ohne auch nur einen einzigen Gegner umgenietet zu haben, an der Endsequenz erbauen wollen, so tippt einfach nur SHOW CREDITS, gefolgt von einem Druck auf die RETURN-Taste, ein. Bei all den feinen Cheats gilt selbstverfreilich die alte Weisheit: Y=Z. Na dann, viel Spaß und heißen Dank an Gregor Mechtersheimer.

Nachdem wir Euch schon in der letzten Ausgabe die ersten 15 Level-Codes zu **Devious Designs** geliefert haben, gibt´s diesmal noch einen kleinen Nachschlag: die letzten vier Codes (Level 20 ist wie Level 10 ohne Code) von Martin Trinius.

Level 16: TYWTGFFI
Level 17: IYRPIEGS
Level 18: YYEIYEIP
Level 19: NNMPILFB

Und weil wir grad mal wieder so schön dabei sind, geht´s gleich Code-mäßig weiter. Stephan Hartmann hat für Euch alle Level-Codes zum zahnräderknirschenden **Clik Clak** zusammengestellt:

Level 2: 3518
Level 3: 6382
Level 4: 8427
Level 5: 2385
Level 6: 5924
Level 7: 1267
Level 8: 7208
Level 9: 6532
Level 10: 5012
Level 11: 6511
Level 12: 8562

Für Terroristen, Bombenleger und Sprengstoffspezialisten haben wir selbstverfreilich auch etwas in unserer Paßwörter-Kiste: Levelcodes zu **Dynablasters** bis zum Abwinken.

Level 1-1: UKCLMNKT
Level 1-2: UAGWIQNE
Level 1-3: UAGWIJNA
Level 1-4: UANWIINE
Level 1-5: MUVWLGPC
Level 1-6: UKRLMTKV
Level 1-7: UAGWGINA
Level 1-8: UANWIQNZ
Level 2-1: UANWQVNA
Level 2-2: MUBWNENC
Level 2-3: UKRLNGKT
Level 2-4: UANWQONE
Level 2-5: UKCLNBKT
Level 2-6: MUBWNINC
Level 2-7: UKRLEHKT
Level 2-8: VANWQVNZ
Level 3-1: UANWIPNA
Level 3-2: UAGWIPNE
Level 3-3: UAGWGVNA
Level 3-4: VANWIENE
Level 3-5: MUVWLOPT
Level 3-6: UKRLPHKV
Level 3-7: UAGWGENA
Level 3-8: UANWIPNZ
Level 4-1: UANWQQPA
Level 4-2: MUBWNNEC
Level 4-3: UKRLNLHT
Level 4-4: UANWQIPE
Level 4-5: UANWQSPA
Level 4-6: UAGWQSPE
Level 4-7: MUBWNLZT
Level 4-8: UKCLNNHL
Level 5-1: UANWIJPA
Level 5-2: UAGWIJPE
Level 5-3: UAGWGQPA
Level 5-4: MUVWLGEC
Level 5-5: UKCLPMHT
Level 5-6: UAGWGIPE
Level 5-7: UAGWGSPA
Level 5-8: UANWIJPZ
Level 6-1: MUVWNSZC
Level 6-2: UKRLNGHV
Level 6-3: UAGWBVPA
Level 6-4: UANWQEPE
Level 6-5: UANWBOPA
Level 6-6: MUBWNOET
Level 6-7: UKRLEBHT
Level 6-8: UANWQPPZ
Level 7-1: UANWGVPA
Level 7-2: UAGWGVPE
Level 7-3: MUBWLSZT
Level 7-4: UKCLPHHV
Level 7-5: UANWGEPA
Level 7-6: UAGWGEPE
Level 7-7: UAVWIOTA
Level 7-8: MUVWLEEG
Level 8-1: UKCGNNKT
Level 8-2: UAGRQQNE
Level 8-3: UAGRQJNA
Level 8-4: UANRQINE
Level 8-5: MUGWNGPC
Level 8-6: UKRGNTKV
Level 8-7: UAGRBINA
Level 8-8: UANRQQNZ

Heißen Dank an Kay Stoziek aus Laatzen.

Christian Riese rundet unser Code-Angebot mit sämtlichen Level-Paßwörtern zu **Crome** dem Unterspiel von Switch-blade II (siehe Know How AJ 2/92) ab.

Level 01: START
Level 02: TRUTH
Level 03: YELLY
Level 04: STORY
Level 05: CLOUD
Level 06: MOUSE
Level 07: HUMAN
Level 08: FLOOR
Level 09: PAPER
Level 10: EARTH
Level 11: SPACE
Level 12: GENAM
Level 13: APPLE
Level 14: JUICE
Level 15: CHESS
Level 16: WORLD
Level 17: AUDIO
Level 18: LOGIC
Level 19: TITLE
Level 20: VENUS

Was läuft ballernd durch die Gegend und hat starke Ähnlichkeit mit unseren Vorfahren aus der frühen

Steinzeit? — Richtig, der Typ aus dem Actiongame **Rubicon**! Und was hat neun Buchstaben und macht tierisch Laune? — Keine Ahnung? Na der Cheat zu dieser Monster-Metzelei: Mit der Space-Taste schicken wir erstmal unseren Hilfs-Arni in den vorrübergehenden Tiefschlaf. Dann drückt man die Shift-Taste und gibt THEREAPER ein. Unser Monster-Buster sollte sich nun selbständig aus seinem Dornröschenschlaf befreien, und eine kleine Message, die die Aktivität des Cheats bestätigt, erscheint in der Infozeile. So, aber was zum Henker hat man (oder Frau) nun davon? Na unendlich viele Leben! Was, Ihr wollt noch mehr? Na gut, dann läßt sich ab jetzt auch die Energie der einzelnen Waffen (anwählbar mit F1 bis F7) jederzeit mittels F10 wieder auffüllen. Immer noch nicht genug? Na dann betätigt mal im Pausenmode die Taste L…

Danksagungen, Heiligsprechungen oder ähnliches richtet bitte an Darius Kolodziej.

Vooorsiiiicht! Heiß und fettig — hier kommt der ultimative Cheat zum ultimativen Rollengame **Ultima 6** von Helmut und Joe. Man quatscht seinen guten alten Kumpel Lolo an und gibt sodann dreimal das überaus wohlklingende Wort SPAM ein. Danach tippt man noch HUMBUG ein, und schwuppdiwupp erscheint ein äußerst geheimes aber ebenso nützliches Cheat-Menü. Somit dürften Geldsorgen oder Knappheit an nützlichen Gegenständen endgültig der Geschichte angehören.

Godfather im Himmel, geheiligt werde deine Knarre, unseren täglichen Cheat gib uns heute…. Was soll ich sagen, unser Flehen wurde erhört. Dank Christian Riese dürfen wir Euch hier in aller Feierlichkeit den Cheatmodus zum Spiel verraten: Mit der HELP-Taste in den Pausen-Mode schalten und PIZZA HUT (Z=Y beachten!) einhacken. Der Bildschirm-rahmen flimmert daraufhin kurz in den schönsten Farben des Regenbogens auf und bestätigt somit Unsterblichkeit, die unser Held ab jetzt genießt.

So, nun hätten wir da noch zwei weitere Methoden, um bei **Bundesliga Manager Prof.** an das große Geld zu kommen. Klickt doch einfach mal wie wild im Bank-Menü auf das kleine Metallschild (neben der Eingangstür) im Bild mit dem Bankgebäude und verlaßt anschließend das Menü wieder. Wenn Ihr nun mal einen kurzen Blick auf Euren Kontostand werft, werdet Ihr feststellen, daß mit jedem dieser "Klicks" satte 100000 Märker den Weg auf Euer Konto gefunden haben. Die zweite Geldscheffel-Methode ist zwar weniger ertragreich, jedoch solltet Ihr Euch diesen Gag keinesfalls entgehen lassen. Verweilt doch mal im Hauptbildschirm einige Minuten, ohne die Mouse zu bewegen. Nach einiger Zeit wird eine der Spinnen plötzlich ziemlich munter und krabbelt guter Dinge über den Screen. Wer nun seine sadistischen Triebe befriedigen möchte, kann die Spinne mit dem Mouse-Zeiger regelrecht zerquetschen. Diese Aktion bringt neben eines Kommentars des Tierschutz-vereins jedesmal ganze 5 DM auf Euer Konto. Alle Tierquäler dieser Erde dürfen sich hierfür bei Matthias Heyer bedanken.

Ich bin schuld! Ich war´s, ich nichtswürdiger Erdenwurm! Was diese ganzen Selbstbezichtigungen sollen? Na ja, mir ist halt ausnahmsweise in meinem jugendlichen Leichtsinn ein klitzekleiner Fehler unterlaufen: Im Cheat zu **Double Dragon III** muß nämlich neun mal die F5-Taste gedrückt werden und nicht, wie irrtümlicher Weise von mir behauptet, die F9-Taste! Ich hoffe, daß Ihr in Eurer unendlichen Gnade mir meinen fatalen Fehler verzeiht, und gelobe feierlich bei Adam und Eva, Larry und Tante Frida, daß so etwas nie wieder vorkommt — Amen.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Antheads	7/90	Lösung
Apidya	1/92	Cheat
Arkanoid 2	5/91	Cheat
APB	1/91	Cheat
Apprentice	12/90	Codes
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat
Astro Marine Corps	9/90	Codes
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baal	1/90	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes
Back to the Future 2	11/90	Cheat
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian II	2/92	Tip/Freez.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Batman	2/90	Cheat
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Squadron	2/90	Cheat
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
Beach Volley	3/90	Cheat
Beverly H. C. (ind.)	7/90	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Tiger	9/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blood Money	1/90	Cheat
Bloodwych	1/90	Karten
Bloodwych	2/90	Karten
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Brat	7/91	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bundesliga Manager	2/90	Tip
Bundesliga Manager	3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Cabal	3/90	Tip
Cabal	5/90	Tip
Cabal	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Carrier Command	2/90	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	3/90	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Clown-O-Mania	3/90	Cheat
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Corruption	3/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Cross Bow	5/91	Tip
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Cybernoid 2	3/90	Cheat
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Day of the Pharaoh	3/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Dogs of W. (ind.)	2/90	Tip
Dogs of W. (ind.)	3/90	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon III	1/92	Cheat
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair 2 Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair II	2/92	Tip
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
Dungeon Master	12/90	Tip
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dynasty Wars	11/90	Cheat
Dyter 07	5/90	Cheat
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Eliminator	1/90	Codes
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
E-Swot (ind.)	7/91	Cheat
Exolon	1/90	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Kart.
Eye of the Beholder	10/91	Karten
F-15 Strike Eagle II	10/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Faery Tale Adventure	2/90	Tip
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Falcon	11/90	Tip/Cheat
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gate of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gate of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gate of Dawn	2/92	Tip
Federation Quest	11/90	Codes
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
First Samurai	2/92	Freezer
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Forgotten Worlds	1/90	Cheat
Frostbyte	1/90	Tip
Fugger	1/90	Tip
Future Wars	3/90	Lösung
Future Wars	4/90	Lösg./Kart.
Garfield	10/91	Tip
Gauldregon's Domain	5/91	Tip
Gemini Wing	2/90	Tip
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Gobliins	2/92	Codes
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	3/90	Tip
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Gunship	3/90	Tip
Hägar	10/91	Codes
Hammerfist	11/90	Cheat
Hanse	1/90	Tip
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	2/90	Tip
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
H.A.T.E.	3/90	Cheat
Heimdall	3/92	Tip
Hellowoon	9/91	Tip
Heroes of the Lance	1/90	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hollywood Poker Pro	2/90	Cheat
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip
Indiana Jones 3	1/90	Lösung
Indiana Jones 3	2/90	Tip
Indiana Jones 3	3/90	Tip
Indiana Jones 3	11/90	Tip
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspektor Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	1/90	Tip
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
International Karate Plus	11/90	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	4/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
It Came from the Desert	2/90	Tip
It Came from the Desert	3/90	Tip
Ivanhoe	10/90	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
Jumping Jackson	7/90	Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	5/90	Cheat
Katakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
Kick Off 1	1/90	Tip
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off Expansion	3/90	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
LED Storm	1/90	Cheat
Legend of Faerghail	11/90	Lösg.Kart.
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Leisure Suit Larry 2	2/90	Lösung
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Leonardo	1/92	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Logo	11/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Magarin	11/90	Codes
Magic Marble	3/90	Codes
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	3/90	Lösung
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Cheat
Miami Chase	11/91	Tip
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter II	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic II	11/91	Tip
Monty Python	12/90	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus	2/90	Cheat
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Never Mind	3/90	Codes
New Zealand Story	2/90	Tip
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (ind.)	4/90	Tip
N. Warriors (ind.)	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
North & South	2/90	Tip
Nuclear Wars	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Oil Imperium	1/90	Tip
Operation Stealth	11/90	Lösung
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (ind.)	4/90	Tip
Operation Th. (ind.)	5/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	7/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Over the Net	9/91	Tip
P-47	4/90	Cheat
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Pegasus	12/91	Codes
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Magic	5/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	9/90	Tip
Pitfighter	2/92	Freezer
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest 1	2/90	Tip
Police Quest 1	7/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Pool of Radiance	11/90	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous II	2/92	Codes/Cheat
Populous II	3/92	Tip
Ports of Call	2/90	Tip
Power Drift	3/90	Tip
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Preditor 2 (ind.)	7/91	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Puzznic	3/91	Tip
Quest for Glory II	9/91	Lösung
Quest for Glory II	10/91	Lösung
Ra	11/90	Codes
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	11/90	Tip
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Red Storm Rising	11/90	Tip
Resolution 101	9/90	Listing
Resolution 101	11/90	Cheat
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Return of the Jedi	2/90	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous 1	4/91	Tip
Rick Dangerous 1	2/90	Cheat
Rick Dangerous 1	1/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Roadblasters	11/90	Cheat
Robin Hood	11/91	Tip
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Rock'n'Roll	2/90	Tip
Rock'n'Roll	3/90	Cheat
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
Rotor	5/90	Codes
R-Type 2	12/91	Cheat
Running Man	1/90	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Satan	11/90	Cheat
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Savage	1/90	Codes
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadow of the Beast 1	1/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shiftrix	9/91	Codes
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Shufflepuck Cafe	2/90	Tip
Silent Service II	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Sim City	3/90	Cheat/Tip
Skidz	11/90	Cheat
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Sonic Boom	11/91	Cheat
Space Ace	2/90	Cheat/Lösg.
Space Ace II	3/92	Tip
Space Quest 3	1/90	Lösung
Space Quest 3	2/90	Lösung
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Harrier	5/90	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball II	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventue	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starflight	5/90	Tip
Starflight	11/90	Tip
Starglider 2	2/90	Cheat
Starglider 2	1/91	Cheat
Stormball	12/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Strider	3/90	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider II	11/91	Cheat
Stryx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Stunt Car Racer	3/90	Tip
Stunt Car Racer	4/90	Tip
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade II	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Swords of S. (ind.)	2/90	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Tangram	7/91	Codes
Take 'em in (ind.)	7/90	Tip
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	3/92	Cheat/Freezer
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
The Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderbirds	3/90	Codes
Thunderblade	1/90	Cheat
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Freezer
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn it	4/90	Codes
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	5/90	Cheat
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Codes
Vermeer	2/90	Tip
Viking Child	11/90	Codes
Warlords	7/91	Tip
Warzine (ind.)	9/91	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Weird Dreams	3/92	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	11/90	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizball	1/90	Cheat
Wonderboy in Monsterland	3/90	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wongs (ind.)	12/90	Tip
Wongs (ind.)	3/91	Tip
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Freez.
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/90	Tip
Xenon II	1/92	Freezer
X-Out	11/90	Cheat
Xybots	1/90	Cheat
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrusta	5/91	Codes
Zombi	5/90	Lösung
Z-Out	2/91	Cheat

Fragen Sie auch nach ACTION CARTRIDGE für C64 und Konsolen

ACTION CARTRIDGE

Für Amiga ab 1 Megabyte RAM

SUPER IV Profi mit X-Copy professional XP, Bremse und Betriebszustandsanzeige
für A500/A500 PLUS **nur DM 159,-**
für A2000 **nur DM 179,-**

SUPER IV LCX, wie Profi-Version, jedoch ohne Bremse, Gehäuse und Betriebszustandsanzeige für A500/A500 PLUS **nur DM 129,-**

SUPER IV LC, wie LCX-Version, jedoch ohne X-Copy für A500/A500 PLUS

nur DM 99,-

Weitere Amiga Super Tools

K.I.S.S., Kickstart-Adapter zum Anstecken, für KS 1.3 und 2.0 ohne ROMs
für A500/A500 PLUS **nur DM 69,-**

Joy&Mouse-Adapter, gleichzeitig Maus und Joystick an einem Port (nicht A2000) **nur DM 39,-**

Joy&Mouse mit Dauerfeuer, abschaltbar **nur DM 49,-**

Super IV-Harddisk Expansion für gleichzeitigen Betrieb von SUPER IV und Harddisk
für A500/A500 PLUS **nur DM 49,-**

RAM-Erweiterung erweitert alte Amiga 500 auf 1 Megabyte Speicher **nur DM 69,-**

Mit ACTION CARTRIDGE SUPER IV beherrschen Sie Ihren Amiga per Knopfdruck. Unglaublich einfach. Unschlagbar gut.

● Bremse einstellbar · Dauerfeuer für viele Spiele · Graphik Scan (automatisch, manuell) · Edit · Print ● Sound Scan (automatisch, manuell) · Play · Replay · Ausschneiden · Backward-Play · Sample-Scan · Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom ● Save von Graphik und Sound im iFF-Format. ● Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel · Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche · Übersichtliche Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs · Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene Laufwerke, Drucker, Einsprungadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk. ● Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI (5520/5527/5528). SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP, Harddisks mit RDSK-Block.) ● Integriertes X-Copy professional XP, das Backup, das man immer braucht ● Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbricht Programm, wann Sie wollen · Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik · Re-Load mit Loader auch von Harddisk. ● 68000-Maschine Monitor mit echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble · Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock. ● Disk-Tools: · Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat ● Bilder-Show · Joystick/Maus-Test · 2 Cheat-Modes · und vieles mehr…

Versandkosten (pro Stück) Inland: Nachnahme DM 10,-
Euroscheck-Vorkasse DM 10,-
EG-Ausland Euroscheck Vorkasse DM 25,-
Bei Bestellung bitte Computertyp angeben

PWH Bestellservice Tel 0 22 73 – 27 20 Fax: 27 54
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1
Wir liefern auch an den Fachhandel

Ein Müllermeister züchtet Bienen, deren Honig die Intelligenz der Bevölkerung steigert, der Erzbischof zaubert in einer religiösen Zeremonie Sturmböen herbei - wenn Silmarils schon mal eine Wirtschaftssimulation macht, dann soll's auch was Besonderes sein!

Der Amiga Joker meint:
Storm Master pustet frischen Wind ins Strategen-Gehege!

Es braucht sich also niemand zu wundern, wenn bei diesem Sturm auf die Bastionen herkömmlicher Softwarekonventionen sogar ein kleiner Flugsimulator mit im strategischen Spiel ist. Bei so einem originellen Genre-Mix darf die Hintergrundstory ruhig etwas altbacken ausfallen: Eoliä und Sharkaania sind zwei Inseln, die viel miteinander gemein haben - ihre eng benachbarte Lage in der Fantasywelt Urgaa, das stürmische Wetter und eine Bevölkerung, die ihren jeweiligen Nachbarn nicht riechen kann. Erst neulich haben diese wahnsinnigen Sharkaanianer wieder mal den eoliäischen Inselchef umgenietet. Nur gerecht, daß der Spieler jetzt dessen Part übernehmen darf, nur gerecht, daß er die sharkaanianischen Ansiedlungen baldmöglichst dem Erdboden gleichmachen soll!

Der Luftkrieg

Ausgangspunkt des edlen Ansinnens ist das Hauptmenü, ein stimmungsvoller Schnappschuß des eoliäischen Ministerrats: Dort thront etwa der erwähnte Müllermeister, der nicht nur für die Bienenzucht, sondern auch für alle anderen (land-) wirtschaftlichen Fragen zuständig ist. Soweit es allerdings um Kauf und Verkauf fertiger Produkte, Börsenhandel und Steuererhöhungen geht, fühlt sich eher der Kastellan kompetent. Daneben gibt's natürlich den „zauberhaften" Geistlichen, einen Hofnarren, die Geheimpolizei (mordet, sabotiert und verfaßt sinnlose Dossiers), einen Ingenieur, den Oberbefehlshaber und noch ein paar hoheitlich tätige Leuteschinder. Durch gezieltes Anklicken dieser ehrenwerten Gesellschaft dringt man in die einzelnen Untermenüs vor, wo dann beispielsweise „Flugschiffe" gebaut und komplett mit Pilot, Kanonier, Koch und Soldaten ausgerüstet werden. Nach der Festlegung des Startflughafens, umfangreichen Testflügen und weiteren Spitzfindigkeiten kann man die vorsintflutlichen Flugis Richtung Feindesinsel schicken. Dort läßt man die Strategie erstmal beiseite und greift stattdessen zum Joystick - natürlich darf man sich hier keine richtige Flugsimulation mit allen Schikanen erwarten, aber dafür gibt's bei den richtigen Flugsimulationen auch keine Flugschiffe mit mächtigen Holz-Katapulten an Bord...

Die Ministerrunde

In aller Kürze noch ein, zwei erwähnenswerte Punkte: Die insgesamt sechs Szenarien eignen sich nur für Solo-Strategen, zum Ausgleich sind gleich sechs verschiedene Schwierigkeitsgrade vorhanden. Handhabung (Maus und Tasten, im Flug auch Joy), Komplexität und „Reifegrad" des Programms sind über die meisten Zweifel erhaben, die grafische und soundmäßige Präsentation leider weniger: Akustisch ist das Game ein totaler Reinfall, die hübschen, aber kaum animierten Bilder kennt man zwangsläufig bald in- und auswendig. Alles in allem kein neuer Software-Orkan, aber eine erfrischende Brise für's Strategen-Genre! (od)

Storm Master

Grafik:	70%
Sound:	23%
Handhabung:	72%
Spielidee:	76%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	72%

Variabel
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Silmarils
Genre: Mixtur

Spezialität: Komplett in deutsch, die Speicherung von Spielständen kostet einen Digi-Dukaten aus dem Staatshaushalt!

WORLD SERIES CRICKET

Einmal Loser, immer Loser – kaum ließ ich mich vor einem halben Jahr breitschlagen, ein völlig mißratenes Cricket-Game von Soundware zu testen, schon bleibt auch deren nächste Versoftung dieses urbritischen Sports an mir hängen.

Aber nein, da naht bereits die Überraschung! Zwar wurde auch dieses Programm in Basic geschrieben (wer beide Disks gleichzeitig einwirft, wird aufgefordert, „AMOS" nachzureichen!?), ist aber leidlich schnell und im Gegensatz zum Vorflopper direkt spielbar. Und das geht ungefähr so: Der „Bowler" von Mannschaft A wirft einen Ball, den der gegnerische „Batter" mit einem vergrößerten Nudelholz weit fortzuschlagen versucht. Die Fänger des A-Teams müssen sich nun den Überflieger greifen, während die zweite Mannschaft bestimmte Zielläufe absolviert...

Für all dies stehen dem Fan neun Commonwealth-Mannschaften von Australien bis Zimbabwe zur Verfügung, weitere können gebastelt werden. Nun darf man sich erstmal fünf Bowler aus dem 11köpfigen Kader packen, die hintereinander ihre Pflicht tun. Auch die Batter stehen nach dem „Seitenwechsel" zur Wahl, und wenn man erstmal kapiert hat, wie das Bällchen hoppelt, kommt einem die Sticksteuerung der „Kick Off"-Männchen gar nicht so ungeschickt vor.

Die ansonsten mäßige Optik ruckelt kaum, und die besorgniserregenden Sample-FX werden immerhin schon von einer erträglichen Titelmelodie ergänzt. Wunderlich ist nur, daß keinerlei Liga- oder Turniermodus eingebaut wurde; man spielt immer nur gegen ein Team – und finito! Trotzdem: Ein kleiner Schritt für die Menschheit, aber ein ganz beachtlicher fürs Digi-Cricket. (jn)

World Series Cricket

Grafik:	43%
Sound:	32%
Handhabung:	61%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	43%
Red. Urteil:	51%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Soundware
Genre: Sport

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB erforderlich, Zweier-Modus, englische Anleitung (ohne Regeln).

Ein guter Schlag versüßt den Tag ...

COMPUTER DIPLOMACY

Brettspielumsetzungen wie diese Digitaldiplomatie sind wegen der prinzipiellen Unterschiede von Board und Screen immer etwas heikel. Wenn dann noch die technischen Konvertierungs-Probleme nicht optimal gelöst wurden, hält sich die Begeisterung meist in engen Grenzen...

Da lag bereits bei früheren Games von Leisure Genius der Hund begraben, man denke nur an „Monopoly" – brrrr! Leider steht es diesbezüglich auch hier nicht zum Besten: Es rangeln sieben menschliche bzw. digitale Europamächte wie Rußland, Deutschland oder Österreich-Ungarn um die Kontrolle über 34 Provinzen bzw. Länder; wer zuerst 18 davon besetzt hält, hat gewonnen. Jede Runde simuliert ein halbes Jahr und teilt sich in Diplomatie- und Befehlsphase auf. Zunächst hat man also die Möglichkeit, seinen Nachbarn ein Bündnis anzubieten oder den Krieg zu erklären, ganz Schlaue dürfen auch versuchen, die anderen gegeneinander zu hetzen. In natura ist das eine spannende Sache mit Geheimverhandlungen in separaten Zimmern; am Computer hingegen ziemlich sinnlos, weil man keine Rückmeldung bekommt, und beim nachfolgenden Armeenschieben eh jeder nach Gusto zieht.

Unter eher simplen Regelbedingungen werden dann die Flotten und Landeinheiten dirigiert, Territorien erobert oder frische Kräfte in die Schlacht geworfen. Leider geht dabei schnell der Überblick verloren, und dank der öden Optik findet man ihn auch nicht so bald wieder. Ein paar Soundjingles, der schwache Titeltrack und die akzeptable Maussteuerung können Computer Diplomacy nicht davor retten, sich gegenüber den Board- bzw. Postspiel-Varianten bodenlos zu blamieren! (jn)

Computer Diplomacy

Grafik:	31%
Sound:	22%
Handhabung:	38%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	26%

Variabel
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Virgin/Leisure Genius
Genre: Brettspiel-Umsetzung

Spezialität: Es gibt ein variables Echtzeitlimit pro Runde, sowie eine wirre englische Anleitung.

Stadt, Land, Fluß – wann ist endlich Schluß?

APRIL
Joker
4/92
DAS KAPUTTE MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,-/sfr 7,-/öS 56,-/Lit. 6400,-/hfl 9,50 Nr.4 April 1992
DAS JOKER MILLIONENSPIEL
NULL & NICHTS ZU GEWINNEN!
ENDLICH DA!
SIM SIM
WINK COMMANDER
NOCH NICHT DA !
MONKEY ISLAND 12
ELVIRA 18
CERBERUS GOES GASSI
EXKLUSIV-INTERVIEW!
MARKUS MARIA MÜLLER PACKT AUS !
SENSATIONELL!
DER BRAINSTICK
SCHOCKIEREND!
WER IST BRIGITTA WIRKLICH?
Wink Commander
WAU WAU
WEDER TIPS NOCH PLÄNE LÖSUNGEN ODER SONSTWAS !
APRIL JOKER

IM APRIL, DA LALL' ICH, WIE ICH WILL!

Funktioniert eigentlich irgendein bescheuertes Game auf dem bescheuerten A500 Plus, hä? Gibbs wirklisch weiterhin nur Müll für das CDTV, hä?! Is die ganze Amiga-Family schon tot, oder wie oder was? Hä?!! Mir doch wurscht! Ich hab' gaaanz tief in meine Kristallflasche geblickt und sehe wuuundersame Dinge! Dinge kann ich Euch sagen, Dinge... Die Schoftwähr wird teurer, jawoll. Na, und? Der Doppelliter Fusel kostet bei Aldi immer noch das gleiche, das ist wichtig! Der Rest is mir wurscht, verstanden?! Ob so'n Spiel jetzt gleich auf Festplatte daherkommt, oder ob Monki Eisland 12 umgesetzt oder abgesetzt wird – mir vollkommen wurscht! Schreib was Lustiges für dieses bescheuerte April-Editorial, ham' se gesagt. Schon wieder, hab ich gesagt. Ja, ham' se gesagt. Was Lustiges, ham' se gesagt, von wegen Aprilscherz und so. Haha, is das jetzt kein Witz oder was? Na, mir doch wurscht!

Auf alle Fälle wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen. Ich wünsche Euch ja immer viel Spaß beim Lesen, könnt Ihr meinetwegen auch heute viel Spaß beim Lesen haben. Mir doch wurscht... *Euer Michi*

MAILBOX

Loserbriefe

Auch diesen Monat trudelten wieder zwei Leserbriefe bei uns ein, von denen wir Euch die vier interessantesten nicht vorenthalten möchten...

Lob und Tadel

Zuerst der obligatorische Schleim (hähä): Ihr seid wirklich die allerbesten! Ich lese den Joker schon seit 1962 und finde, daß Ihr immer besser werdet. Ihr seid so gut und toll und witzig und aktuell und überhaupt! Und jetzt ein bißchen Kritik, muß ja auch sein (hähä): Doof finde ich nur Euer Cover, das Editorial, das Inhaltsverzeichnis, die Tests, die Mailbox (hähä), die Seitenhiebe, das Know How, die Galerie, den Stromausfall, das Coin Op und die Vorschau. Aber sonst bleibt bitte, wie Ihr seid, weil Ihr so irre toll seid!

rät uns Peter Plapper aus Wirrstadt

Vielen Dank für das aufmunternde Lob – wir haben Brork bereits zum Joker geschickt, um Brigittas Zahnpasta zu testen! Das war doch in Deinem Sinne, oder?

Nummern

Ich hätte da ein paar Fragen (hähä):

1) Wenn Ihr schon einen PC Joker macht, warum stehen dann keine Amiga-Tests drin?

2) Könntet Ihr nicht die Werbung weglassen und stattdessen Strickmuster für eine Woll-Abdeckhaube bringen?

3) Wann kommt endlich Monkey Island 12 für den A500 Plus?

1208) Warum hat das Know How nicht 600 Seiten?

1209) Weshalb gibt's den Joker nicht umsonst, wo doch eh keine Diskette dabei ist?

17623) Was meinen die anderen Leser?

will Rudi Ratlos aus der Bezirksklinik Großlappen wissen.

Wir bitten um Verständnis, daß wir Deinen Brief leicht kürzen mußten, aber hier kommen die wichtigsten Antworten:

417) Indem Du den Troll erschlägst und dann den Käsekuchen mit Muschelsaft beträufelst – ist doch ganz einfach!

603) Natürlich würde Michael gerne Deinen Goldfisch streicheln!

2222) Nein, Uschi und Brigitta haben kein Verhältnis miteinander!

17623) Tja, was meinen die anderen Leser?

Der Amiga ist tot!

Ich bin die dämliche Diskussion, ob der Amiga tot ist, endgültig leid – weil ich nämlich seine Leiche gesehen habe (hähä). Der Amiga wurde am 17. Februar im Wiener Zentralfriedhof beerdigt (Feuerbestattung), lag aber vorher noch drei Tage in der Aufbahrungshalle. Als meine Mutter und ich dort spazierengingen, habe ich ihn da im Totenhemd liegen sehen, gleich neben einem ST und einem Spectrum!

schreibt uns Martin Makaber aus Wien.

Ob Du Dich da mal nicht getäuscht hast: An diesem Tag wurde nämlich (in Wien) unsere Tante Martha bestattet – und die sieht einem Amiga halt zum Verwechseln ähnlich!

Raubkopierer-Schelte

Weil ich als armer Rentner nur 3 Mark Taschengeld im Jahr bekomme, habe auch ich Raubkopien (hähä). Na, und? Schließlich trifft es keinen Armen, ich habe die Kopien nämlich direkt aus einem Kopierer geraubt, und da waren noch viel mehr davon (hähä). Bitte druckt das ab, weil es bestimmt auch alle anderen Leser interessiert und antwortet bitte, bitte ernsthaft!

fleht Robin H. aus Sherwood Forest.

Wir sind das Thema zwar langsam leid, deshalb ganz im Ernst: Für uns bist Du nur ein seniler Sabbelsack, der nicht mehr zwischen gut und böse unterscheiden kann – laß Dich einsargen!

Wir beantworten alles...

...sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden INTERNATIONALE ANTWORTSCHEINE) beiliegt. Wir nehmen aber auch BARGELD oder SCHECKS! Ja, wer genügend KOHLE in den Umschlag tut, braucht nicht mal einen Brief beizulegen!

SIM SIM

Was keiner für möglich hielt, hat jetzt ein blinder Nachwuchsprogrammierer wahrgemacht: Das Erstlingswerk des Vorschülers simuliert eine waschechte Simulation!

Der Amiga Joker meint:
Wenn schon Sim, dann Sim Sim – ganz klar das beste Sim bisher!

Sim Sim ist eine prima Mischung aus Rollenspiel, Action-Adventure, Simulation, Heizdecke und Maschinensprache-Monitor. Zur Wahl stehen verschiedene Spielmodi, die sich auf die Bereiche Technik, Sport und Gartenzwerg-Aufzucht verteilen. So müßt Ihr z.B. in den zahlreichen Technik-Missions Festplatten-Strukturen, einen Dieselmotor oder auch (allerdings erst in höheren Leveln) einen 68000-Prozessor simulieren. Insgesamt sind 256 verschiedene Simulationen enthalten, die in allen erdenklichen Parametern (Schwierigkeitsgrad, Detailgrad, Rückgrat) abgeändert werden können, mit dem eingebauten Editor sind auch eigene möglich. Gesteuert wird über die Tastenkombination CTRL, ENTER, F12 und ESC oder mittels Brainstick.
Sicher, die Grafik ist eher bescheiden – wer den Programmierer kennt, wird das verstehen. Aber der Screen flimmert in vollen 2 1/2 Farben, gelegentlich sind sogar hübsche Wellenmuster zu erkennen. Was soll's, als Fan des Genres ist man nicht verwöhnt, zudem entschädigt der tolle Sound mit einem astrein komponierten 1000 Hz-Rauschen. . Noch wichtiger ist aber der Spielablauf, und realistischer wurde eine Simulation nie simuliert!
Freuen wir uns also jetzt schon auf die nächsten Projekte: Mit „Sim Guru" sollen viele neue Guru-Meditationen auf uns zukommen (teilweise mit bislang nicht dokumentierten Fehlermeldungen!) und „Sim RAM" ist ja ebenfalls bereits in Planung…

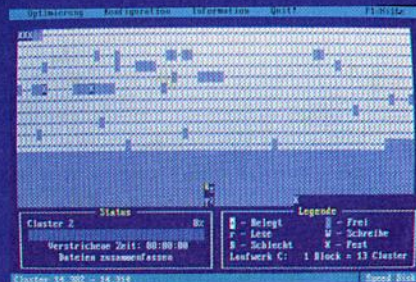
Außen pfui, innen hui!

Sim Sim

Grafik:	42%
Sound:	78%
Handhabung:	89%
Spielidee:	100%
Dauerspaß:	101%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	87%

Für Simulanten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Blind Date
Genre: Simulation

Spezialität: Mit in der Box: Ein Poster der schönsten Wellenlinien sowie ein Vorgarten mit sieben passenden Zwergen.

HIT

Exklusiv-Interview mit Markus Maria Müller

Sensationen sind praktisch unser täglich Brot, Geheimnisse lüften wir reihenweise, und die Skandale produzieren wir sowieso gleich selber. Aber mit diesem Gespräch ist der definitive Höhepunkt erreicht: M.M. Müller gibt sein erstes Interview – noch kein anderes Magazin hatte Zeit oder Lust, mit diesem Mann zu reden!

?: *Lieber Markus, wir haben schon so viel Mieses von Dir gehört, deshalb die unvermeidliche Frage gleich vorweg – wie bist Du eigentlich zu Deinem schlechten Ruf gekommen?*
MMM: Also ich weiß nicht…
?: *Schon gut! Wir verstehen, daß Dir das Thema peinlich ist, deshalb gleich zur nächsten Frage – was war Dein erstes Spiel?*
MMM: Ich weiß überhaupt nicht wie…
?: *Okay, okay, ist sicher schon sehr lange her, Du bist ja schon ein uralter Hase in der Branche! Also beschäftigen wir uns lieber mit Deinem letzten Spiel, wie sieht's damit aus?*
MMM: Beim besten Willen, ich weiß gar ni…
?: *Aaah! Das ist wohl noch streng geheim, hätte man sich eigentlich denken können! Nimm's uns nicht krumm, wir wechseln ganz schnell das Thema, bist Du vielleicht verheiratet?*
MMM: Nein, ich…
?: *Wie schade! Sind auch schon Kinder da?*
MMM: Was? Also…
?: *War nur ein Scherz! Aber irgendwelche anderen Hobbies hast Du doch bestimmt?*
MMM: Bitte, ich weiß immer noch nich…
?: *Völlig klar! Wer so viel arbeitet, hat einfach keine Zeit, daneben noch Briefmarken zu sammeln. Aber Zukunftspläne, verpaßte Chancen, ein Lieblingsspiel, einen Programmierer, den Du besonders bewunderst? Irgendwas, das Du unseren Lesern mit auf den Weg geben möchtest?*
MMM: Leser? Welche…
?: *Oh, wie schade – der Platz geht zuende. Also lieber Markus, wir danken Dir für dieses aufschlußreiche Gespräch!* (od)

PD BOX

Was Ohr-Ritschin bisher nicht auf die Reihe gekriegt hat, ist dem Tiefenbacher PD-Programmierer Max Hauindensack scheinbar mit links gelungen: die Amiga-Version von „Wink Commander"! Klar, daß wir dieser kleinen Sensation heute ein PD-Box-Special widmen ...

Extra für dieses Game hat der rührige Programmierer eine eigene PD-Serie namens **Orbital-Soft** ins Leben gerufen. Die Reihe umfaßt bisher nur dieses eine Spiel, zu finden ist es auf der **Orbital Nr.2379054785 D**. Natürlich ist die Scheibe autobootend, wobei es egal ist, in welchem Auto man sie bootet – daß mit einem Trabbi die Ladezeiten besonders lang sind, wird den Kenner nicht wundern. Was aber doch verwundert, ist die popelige SW-Grafik! Wer jedoch die Entstehungsgeschichte kennt, wundert sich über gar nichts mehr. Aber lassen wir Max Hauindensack selbst erzählen:
„Ich kenne Wink Commander von meinem XT-Laptop, daher weiß ich auch, daß das Game tierisch langsam ist und nur in Schwarz/Weiß. Keine Ahnung, warum Ohr-Ritschin trotzdem so lange mit der Umsetzung braucht, ich habe sie mal eben in der Straßenbahn programmiert – in Game Boy Basic! Die Amiga-Konvertierung war dann ein Kinderspiel ..."
Und so sieht das Ergebnis auch aus: Winzige und potthäßlich gezeichnete Gegner kriechen lähmend langsam über den Screen, von 3D kann eigentlich keine Rede sein, und wer schießen will, sollte sich ein Gewehr besorgen. Die Soundeffekte wurden 1:1 vom XT-Laptop rübergezogen, piepsen also sehr originalgetreu. Wirklich gelungen dagegen das Mega-Intro: In feinster Blockgrafik sieht man den Wink Commander winken! Fazit: So realitätsnah diese Umsetzung auch sein mag – wir verstehen eigentlich nicht ganz, warum derart viele Leser dieses Game herbeigesehnt haben. Egal, nun ist es endlich da, läuft aber leider nicht auf einem A500 Plus.

Zu haben ist das Programm auf einer 5.25"-Disk für 17 Pfennige, die stabile 3.5"-Scheibe kostet jedoch 12.000 Mark, und die Portogebühren sind ohnehin unerschwinglich.

DAS JOKER-MILLIONENSPIEL

Lange haben wir diskutiert, ob sich bei derart tollen Preisen nicht vielleicht doch ausnahmsweise mal Joker-Mitarbeiter beteiligen dürfen! Die Entscheidung fiel uns wirklich nicht leicht ...

Und weil sie so schwer war, fiel sie auf den Boden, wo sie liegenblieb. Mittlerweile machte ein anderes gewichtiges Argument die Runde: „Dann müßten wir fairerweise ja auch mal den Rechtsweg mit ranlassen!" Dagegen ließ sich nichts einwenden, das wäre einfach bloß gerecht gewesen.
Bloß wußten wir nicht, wie wir das machen sollen, den Rechtsweg zulassen. Muß man den vielleicht extra anschreiben und ihm das sagen, daß er diesmal mitspielen darf? Normalerweise ist er schließlich immer ausgeschlossen, also wird er sich wahrscheinlich denken, er darf nie, nie mitmachen! Irgendwie war das alles schon arg kompliziert, also haben wir uns schweren Herzens entschlossen, es einfach so wie immer zu machen.
Komischerweise tauchte aber gleich ein neues Problem auf: der Einsendeschluß! Zuerst hatten wir uns auf den 14.3.92 um viertel vor Fünf geeinigt, aber dann meinte plötzlich einer, daß dieses Datum ja längst vorbei sei, wenn das Heft rauskommt. Den meisten wäre das ziemlich egal gewesen (besonders dem besoffenen Boß, der immer „mir doch wurscht!" vor sich hinnuschelte), aber dann sagte wieder jemand anders, daß wir uns so bestimmt eine Menge Ärger einhandeln würden. Weil keiner nachgeben wollte, haben wir schließlich überhaupt keinen Einsendeschluß festgelegt, was ja sicher auch in Eurem Sinne ist!

Dann kippte jedoch plötzlich die Stimmung und fiel blöderweise genau auf die Entscheidung, die da noch von vorhin rumlag. Damit war die Sache natürlich endgültig gelaufen, an eine Preisfrage war nicht mehr zu denken – daher sollt Ihr nur noch kurz erfahren, was es diesmal alles nicht zu gewinnen gibt:

Je ein Amiga 500 Plus

1001-10.000 Preis

Je eine Truhe voll Gold (und ein heißes Amiga-Game!)

10.001-100.000 Preis

Je ein Ferrari F 40 (und ein heißes Amiga-Game!)

Je ein Zweifamilienhaus auf Sylt (und ein heißes Amiga- Game!)

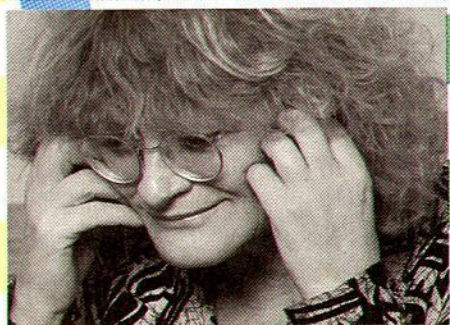
SEITENHIEBE

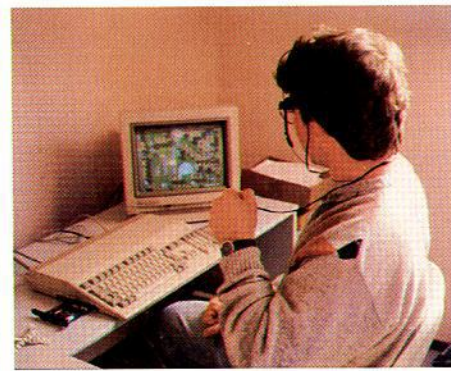
Traurig aber wahr: dies sind die letzten Seitenhiebe. Warum? Nun, unsere sogenannte Brigitta hat uns jahrelang an der Nase herumgeführt! Jetzt erst konnte sie enttarnt werden, die Seitenhiebe verabschieden sich daher sozusagen mit einem Knall…

…denn Brigitta ist in Wirklichkeit niemand anders als – Günther Raffwall. Ha, schön wär's ja, aber die Wahrheit ist viel, viel grausamer! Was sich da in unsere Redaktion und unser Vertrauen eingeschlichen hat, ist kein Enthüllungsjournalist, das wäre ja fast noch eine Ehre. Nein, es ist eine Feministin der beinharten Sorte, ein Bollwerk der Frauenbewegung. Mit einem Wort, es ist… Schwallice Knarzer!
Warum ist uns das erst jetzt aufgefallen? Warum mußte erst Richy mit einem Erpressungsversuch (von ihm stammt nämlich der Schnappschuß) scheitern? Wie konnten wir nur so blind sein, und die Zeichen übersehen? Haben uns nicht unzählige Leser auf Brigittas verdächtig weiße Zähne aufmerksam gemacht? Jetzt wissen wir natürlich, daß sie von oben bis unten falsch waren! Hat sie sich nicht oft genug, und teilweise sogar öffentlich (!), geweigert Kaffee zu machen? Zierte ihre angebliche „Girl-Seite" nicht lange Zeit das gleiche verdammungswürdige Symbol wie die feministische Postille „Schlemma"? Wie konnten wir nur zulassen, daß harmlose und überwiegend männliche Leser mit diesem abscheulichen Gedankengut infiziert werden? Mein Gott, wir schämen uns so…

Besonders hart trifft die Enthüllung natürlich Michael, der ja nun von einem Tag auf den anderen mit einer etwa 25 Jahre älteren Frau verheiratet ist! Und wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen – was muß sich der arme Kerl jetzt wohl alles von seinen Club-Freunden des „Macho & Pascha E.V." an den Kopf werfen lassen? Deshalb verzichten wir diesmal auch auf die übliche Verlosung von heißen Amiga-Games und bitten Euch stattdessen, dem Ärmsten ein Beileidsschreiben zu schicken – unter allen Einsendungen verlosen wir **3 x den goldenen Männlichkeitswahn am Hosenband!**

DER BRAINSTICK

LOOSER CLUB

Der entscheidende Durchbruch in Richtung Cyberspace ist gelungen: Was die Jungs von ABER (Amiga Brain Entertainment Research) da in monatelanger Heimarbeit zusammengestrickt haben, ist immerhin das erste gedankengesteuerte Eingabemedium der Welt!

Kabelsalat und ächzende Microschalter sind nun endgültig Schnee von gestern, die Zukunft gehört dem Brainstick: Das kleine Technowunder besteht aus zwei unscheinbaren Kabeln, einem Sender und einem infrarotgesteuerten Empfänger. Dieser wird nun in den Expansionport des Amigas gesteckt, wobei darauf zu achten ist, daß sämtliche Peripheriegeräte (Festplatte, Zweitlaufwerk, Fernseher, Stereoanlage und Wollmütze) außer Sichtweite sind, denn nichts darf die spirituelle Verbindung zwischen Mensch und Prozessor stören. So, jetzt noch schnell mit einem kleinen Handbohrer etwa 5mm große Löcher in die Schläfen des Users bohren und die beiden stecknadelkopfgroßen Elektroden an den Kabelenden (die Sender) fest im Hirn verankern – fertig!
So kindisch einfach das Gerät zu installieren ist, so simpel ist es zu bedienen. Wir haben den Brainstick an „R-Type" ausprobiert, und tatsächlich: Einfach bloß an „Unten" denken, schon bewegt sich der Raumer wie von Geisterhand runter! Freilich, will man mehrere Bewegungen gleichzeitig ausführen und dabei noch feuern, so erfordert das schon ein bißchen Konzentration. Beispielsweise links mit Dauerfeuer: „Lin-Dau-er-ks-feuer". Wird zu mißverständlich gedacht, also etwa „Un-Dau-en-Re-feuchts" für unten rechts mit Dauerfeuer, darf man sich natürlich nicht wundern, wenn der Brainstick nicht gehorcht. Aber bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man den Bogen raus, laut Hersteller sollen auch die Kopfschmerzen irgendwann nachlassen.

Kurz und gut, der Brainstick darf in keinem Haushalt fehlen, 9.999,99 DM sind für diese Innovation sicher nicht zuviel verlangt. Schade nur, daß das Teil nicht am A500 Plus funktioniert!

KLEINSCHWANZZEIGEN

KOSTENLOS

ist das **private** Kleinschwanzzeigen im April Joker. Einfach Dein Foto mit Text an folgende Adresse einsenden:
Poker Verlag
Kleinschwanzzeigen
Unteres Parkhaus
Zwinger 67
8013 Fell bei Dacklingen
Aber Achtung: Anzeigen, die auf **Raubtiere** schließen lassen oder **uncoupierte Hundeschwänze** bzw. **Köter ohne Steuermarke** zeigen, können leider nicht gedruckt werden!

BIETE HARDWARE

Verkaufe fast neues Halsband mit 2MB und Goldrand, geeignet für jeden Köter mit Stummelschwanz (jedoch nicht A500 Plus!). Eventuell auch Tausch gegen eine Action Replay Trillerpfeife möglich. Schreibt an: Kater Karlo, Duckweg 8, Entenhausen 1

Verkaufe schnelles Modem! Mein Windhund „Modem" ist schnell wie der Blitz, hat einen sehr kleinen Schwanz und ist gaaanz putzig (Achtung: Verträgt sich nicht mit A500 Plus!). Meldet Euch bei: Beate Baud, Übertragungsrate 2400, US Robotics

SUCHE DOGWARE

Suche Speichererweiterung für meinen geliebten Mopsi, das Vieh wird immer dicker und paßt bald nicht mehr in meinen Speicher! 1MB wäre gut, zwei wären besser. Es wartet: Franz Feist, Chappi-Allee 12, Speckburg

Suche verzweifelt Demos! Wer demonstriert armem Ossi kostenlos, wie sich sein Hund in den kurzen Schwanz beißt? Bitte schreibt bald: Helmut Hager, Unter der Brücke, Leipzig 2

BIETE DOGWARE

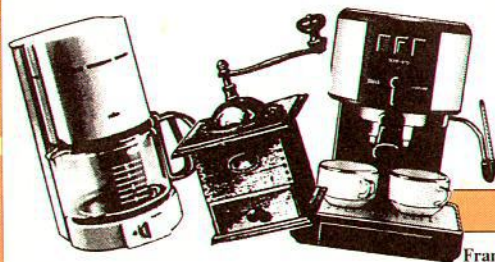
Deine Freundin braucht Futter? Habe immer den neuesten Stuff: Schnappi, PAL (auch Pedigree!) und Cäsar - nur Originale!!! Contact me: Walter Wuff, Metzgereistr. 1, Wurstdorf

Anleitungen und PD könnt Ihr bei mir kaufen! Die PDs (Planier-Doggen) züchte ich selbst, zu jedem Hund gibt's eine Gebrauchsanleitung! Alle mit Stammbaum (in meiner Straße), besonders kleinem Schwanz, jedoch nicht A500 Plus-tauglich. Call: 04723/8889992345975 (nur Freitags um viertel nach vier).

KONTAKTE

Suche Tauschpartner für Schnauzer, Bobtails, Pudel und andere Hunde mit kleinem Schwanz (jedoch keine A500 Plus). Auch Amigas erwünscht, solange sie stubenrein sind! Schickt Listen an: Red. Pauderplay, Konkurrenzweg 17, Konsolenhausen

KEINE SORGE:

Der neue April Joker erscheint erst am 32. Mai 2012!

Jetzt schon zu abonnieren wäre also verfrüht, und wer weiß, ob Euer Stammkiosk zur nächsten Ausgabe überhaupt noch steht? Aber Ihr könntet Eure ungeborenen Kinder schonmal seelisch darauf vorbereiten: Für das kommende Heft planen wir ein großes Special über Kaffeemaschinen, Dr. Freak berichtet von seinem Hafturlaub, dann gibt's noch ein megagroßes Special über computerisierte Pediküre, Dr. Freak berichtet von seiner Flucht, es wartet ein gigagroßes Special über Tierversuche an wehrlosen STs, und Dr. Freak berichtet über seine erneute Verhaftung!
Wem das immer noch nicht reicht, dem garantieren wir die Antworten auf folgende Fragen: Wird Guybrush in „Monkey Island 12" das Rollstuhlrennen gegen LeChuck gewinnen? Schafft Origin rechtzeitig die Original-Umsetzung von „Wing Commander"? Kann die Mitternachtsomi in „Elvira 18 - Cerberus goes Gassi" ihre Kollegen aus dem verwunschenen Altersheim retten? Und natürlich: Ist der Amiga jetzt endlich wirklich tot? Das und noch viel mehr ab 32. Mai 2012 an jeder gutsortierten Altpapiersammelstelle!

Bezugsquellen

Franky Leihsack
Rodeo Drive 1
Hollywood

Leihmichoft
Kreditstr. 14
Konkurshausen

Freusoft
Spaßweg 6
Lachdorf

World of Hondas
Motorenallee 7
Brummtal

Inserentenverzeichnis

Binifroh	99	Ork Soft	22819
Choccolade	812	Rauschware	444444
Killer Games	1736	Unverbleitet Software	1670432
Poker Verlag 1,2,3,4,5,6,7...			

Ein paar hätten wir noch...

Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball", „Tie Break" und „Manchester United". Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!

Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Antheads", „Chrono Quest II" und „Pirates!". Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!

Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal", „Wongs" und „Hero's Quest". Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!

Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira", „Monkey Island" und „Ultima V". Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!

Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon", „Back to the Future III" und „Jonathan". Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!

Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure", „Flight of the Intruder", „Wonderland", „Prehistorik" plus „10 neue Compilations" und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show"!

Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II", „Return of Medusa", „Eye of the Beholder", allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom"!

Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV" und „Diskettenmagazine", sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse" bis zum „Bundesliga Manager Prof."!

Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieletests, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV", jede Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!

Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II" und „Apidya", ein Preview von „Das Schwarze Auge", der Messebericht „Amiga 91 Köln" und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten"!

Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II", „Double Dragon III" und „First Samurai", erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II" und „Guy Spy", sowie alles über den Szene-Sport „Trainer"!

Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World", „Robocop 3" und „Wrestle Mania", ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!

Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic", „Elvira II", „Might & Magic III" und „Larry V" im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!

3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaanz tolle Geheimtips!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM. Das Sonderheft: Poster & Lösungen gibt's schon für 6,- DM, für das Sonderheft: Rollenspiele müßt Ihr 8,50 DM anlegen.
Bei Vorkasse bitte 4,- DM (auf die Gesamtbestellung) für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Wie bitte, Son of Sushi? Nein, mit den Nachkommen roher Fischgerichte hat dieses Plattformgame nichts am Teller - mit anderen japanischen Köstlichkeiten hingegen schon: Die Newcomer von Expose haben sich hier unübersehbar an Konsolenknallern wie „Mario" und „Sonic" orientiert.

Der Amiga Joker meint:
Son Shu Si ist prima Plattform-Action für Konsolen-Fans!

Die Vorgeschichte könnte dann ebensogut in japanisch sein, so unwichtig ist sie: Der üble Dämon Taar-Ka hat das liebliche Königreich Tan Tao besetzt, weshalb Son Shu Si sich jetzt als Retter in der Not betätigen darf (na, wenigstens bleibt uns so die entführte Prinzessin erspart ...). Also packt der putzige Rotschopf seine Wumme ein, und los geht die Reise!

Hüpfenderweis durchqueren wir den ersten von sechs Leveln, einen idyllischen Waldabschnitt. Naja, was man halt so unter idyllisch versteht - ständig schwirren Giftpilze, fleischfressende Pflanzen oder todbringende Schmusehündchen durch die Gegend, riesige Statuen erwachen zum Leben, und robuste Zwischengegner machen das Überleben schwer. Wohlgemerkt schwer, aber keineswegs unmöglich: Es bleibt stets eine faire Chance zum Ausweichen oder Abballern, sodaß die anfänglichen vier Leben (bzw. die vier Continues) eine Weile reichen sollten. Gegen Ende des Levels klettert Son Shu Si in ein Wolkentaxi und darf sozusagen im Flug einen bildschirmfüllenden Obermotz besiegen; danach geht's in einen finsteren Höhlenabschnitt und immer so weiter.

Tja, wie sagte immer schon Turricans Opa: Wo Gegner sich zahlreich tummeln, da sind auch Extrawaffen nicht weit. Recht hat er, bereits der Standard-

Flammenwerfer unseres Helden röstet die Gegnerschar im Nu, einen durchschlagenden Erfolg garantieren allerdings erst die Shurikens und Bomben, die man nach Abschuß einer kompletten Feindformation erhält - allerdings nur für begrenzte Zeit, im Unterschied zur käuflich erworbenen Feuerkaft aus dem Extrawaffenladen. Hier gibt's gegen bare Münze auch guten Rat („Wie

sprenge ich den Endgegner?"), doch leider sind die nützlichen Shops meist ebenso gut versteckt wie die Geheimräume, Bonusfrüchte oder das Spiel-im-Spiel, ein (hervorragender) Arkanoid-Clone.

Für Abwechslung wäre somit gesorgt, die Steuerung des Helden klappt auch tadellos. Na, dann ruckelt vielleicht das horizontale Scrolling? Oder flackern etwa die Sprites? Kriechen sie am Ende gar nur träge über den Screen? Nein, nichts von alledem: In Zusammenarbeit mit den französischen Vollprofis von Loriciel entstand ein technisch sehr ausgewogenes Spiel. So zischen die farbenprächtigen Sprites wie von der Tarantel gestochen durch die gelungenen Hintergründe, die Soundeffekte kommen klar und knackig aus den Speakern. Musik gibt es überall, nur leider nicht während des Spiels. Aber damit kann man leben, genau wie mit dem Manko, daß nach jedem Game Over ein Diskettenwechsel angesagt ist. Denn insgesamt bringt Son Shu Si doch eine gehörige Portion fernöstliches Konsolen-Flair auf unsere treudeutsche „Freundin". (rl)

Son Shu Si

Grafik:	76%
Sound:	70%
Handhabung:	64%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Expose/Loriciel
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Zusatzfloppy wird nicht unterstützt, Highscores werden nicht gesaved. Aber: Volle PAL-Auflösung in 32 Farben!

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell

☎ 0 81 42/90 11 & 0 81 42/82 73

☎ 0 81 42/80 79

Telefax: 0 81 42/5 46 54

AMIGA Programme

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	129,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	59,90
4D SPORTS DRIVIN 1 MB	69,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	54,90
AH 37 H THUNDERHAWK DT.	69,90
AIRBUS 320 DT. 1 MB *	95,90
AIR LAND SEA COMPIL. DT. ANL. INCL. 688 ATT. SUB / INDY 500 / F-18 INT.	79,90
AIR SUPPORT DT. ANL. *	59,90
AGONY DT. *	59,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90
AMOS 3D	74,90
AMOS COMPILER	69,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.	59,90
APIDYA DT. ANL.	65,90
AWARD WINNERS COMPILATION *	69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - DT.	59,90
BATTLECHESS 2 DT.	59,90
BATTLEISLE DT. ANL.	65,90
BIG BUSINESS DT.	54,90
BIG RUN	59,90
BIRDS OF PREY DT. 1MB	75,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
BLUES BROTHERS DT.	59,90
BUG BOMBER DT. ANL.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL. DT.	69,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90
CASH - WIRTSCHAFTSIMULATION	59,90
CASTLES DT. ANL.	65,90
CELTIC LEGENDS DT.	72,90
CENTURION DEFENDER OF ROME. DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS ENGINE DT. *	65,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT.	59,90
CISCO HEAT	59,90
CONQUESTATOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *	85,90
COVERT ACTION 1 MB DT. ANL. *	72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
DAS BOOT DT.	69,90
DEATHBRINGER DT. ANL.	59,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMP. DT. 1MB	69,90
DINGSDA KOMPL. DT. *	47,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90
ELITE DT.	65,00
ELF	59,90
ELVIRA KOMPL. DT. 1 MB	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
EPIC *	65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *	65,90
EXILE	59,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
F 15 STRIKE EAGLE 2 DT.	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
FACE OFF ICEHOCKEY ENGLISCH	49,90
FACE OF ICEHOCKEY DT.	65,90
FANTASTIC VOYAGE	75,90
FAR WEST DT. ANL.	54,90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT	69,90
FIGHTER COMMAND	65,90
FINAL FIGHT	59,90
FIRST SAMURAI DT.	69,90
FLAMES OF FREEDOM KOMPL. DT. 1 MB	59,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GAUNTLET 3 DT. ANL.	59,90
GODFATHER	69,90
GODS DT.	65,90
GOLDEN EAGLE	59,90
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD NOVA DT.	59,90
HARLEQUIN *	59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	45,90
HAGAR DER SCHRECKLICHE DT.	65,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	79,90
HEIMDALL DT. VERSION 1 MB	75,90
HOME ALONE *	59,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
INTELIGENT GAMES DT. ANL.	65,90
JAMES BOND COLLECTION DT. ANL.	65,90
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL.	69,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90
KICK OFF GIANTS OF EUROPE	24,90
KICK OFF RETURN TO EUROPE	24,90
KID GLOVES 2 DT. ANL.	59,90
KINGS QUEST 5 1 MB	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB	75,90
LAST NINJA 3 DT.	65,90
LARRY 5 1 MB	85,90
LEANDER DT.	69,90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM	59,90
LETHAL XCESS DT. ANL.	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90

AMIGA Programme

Titel	Preis
LORDS OF THE RINGS DT. * 1 MB	69,90
LOTUS TURBO 2 DT. ANL.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV DT. 1 MB *	75,90
MAGIC GARDEN DT. ANL.	59,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGA TWINS DT. ANL.	59,90
MEGALOMANIA DT.	69,90
MIGHT & MAGIC 3 1 MB *	79,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	78,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2	65,90
NEBULUS 2 DT.	59,90
NIGHTMARE DT. ANL.	69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
ORK DT. ANL.	59,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PAPERBOY 2 *	59,90
PEGASUS DT.	59,90
PGA GOLF COURSE DISK DT. ANL.	39,90
PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PINBALL DREAMS *	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF DARKNESS 1 MB *	69,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL.	39,90
POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	74,90
REALMS DT. ANL.	69,90
RED BARON DT. ANL. 1 MB	79,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB	85,90
RISKANT DT.	47,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 -	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90
ROBOZONE DT. ANL.	65,90
RODLAND DT.	59,90
ROGER RABITT DT. ANL.	65,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	85,90
R-TYPE 2 DT.	65,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	69,90
SHADOW DANCER	59,90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90
SHADOW SORCERER	69,90
SHANGHAI 2 1 MB *	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT 1 MB DT. ANL. *	85,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90
SIM EARTH DT. * 1 MB	75,90
SIMPSONS	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SOUL CRYSTALL KOMPL. DT.	69,90
SPACE 1889	69,90
SPACE ACE 2 1 MB	79,90
SPACE QUEST 4 1 MB	85,90
SPACE WRECKED	75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. *	75,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90
STARBYTE NO. 1 COLLEC. KOMPL. DT.	69,90
STARBYTE SUPER SOCCER KOMPL. DT.	69,90
STARFLIGHT 2 DT.	65,90
STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90
STRATEGO	59,90
STRIKE FLEET DT.	59,90
SUPAPLEX DT. ANL.	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	59,90
SUSPICOUS CARGO	59,90
TERMINATOR 2	59,90
THE OATH DT.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
THE QUEST FOR ADVENTURE *	79,90
TIP OFF DT.	59,90
TOP BANANA DT. ANL.	59,90
TRADERS DT.	65,90
TURRICANE 2 DT.	54,90
TURTLES 2	65,90
ULTIMA 6 1 MB	75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	59,90
UTOPIA DT. 1 MB	69,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	75,90
VIKING FIELDS OF CONQUEST *	65,90
VOLFIELD	59,90
VROOM DT. ANL.	65,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WETTEN DAS....?	47,90
WILD WHEELS	59,90
WILLY BEAMISH 1 MB	79,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WOLFCHILD	59,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90
W.W.F. WRESTLING	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
1000 CC TURBO	29,90
3 D POOL BILLARD	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29,90
ANCIENT GAMES	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AUSTERLITZ	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLACK HORNET	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOOD MONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BRAT	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER KOMPL. DT.	49,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CELICA GT 4 RALLEY	29,90
CHESSPLAYER 2150	24,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
COMBORACER	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE INFOCOM	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DOUBLE DRAGON 2	29,90
DRAGON NINJA	29,90
DYNASTY WARS	29,90
E - MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EXTERMINATOR	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F 16 FALCON COLLECTION DT. HANDB.	49,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDB.	49,90
F.O.F.T.	29,90
FORGOTTEN WORLDS	24,90
FULL CONTACT	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEAD OVER HEELS	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHIKERS GUIDE INFOCOM	29,90
IMMORTAL DT. 1 MB	29,90
INDIANA JONES ACTION	29,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
IRON LORD	29,90
ISHIDO - WAY OF STONES -	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC	29,90
KING OF CHICAGO	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM	29,90
LEISURE SUIT LARRY 3	44,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
MAGIC FLY	29,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIGHTY BOMBJACK	24,90
MOONWALKER	24,90
MYSTICAL	24,90
NEW YORK WARRIORS	29,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OUTRUN	24,90
PANG	29,90
PAPERBOY	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POPOLUS DT.	29,90
POPOLUS DATA DISK DT.	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER DT. ANL.	24,90
PROJECTILE	29,90
PRO BOXING	29,90
RAMBO III	29,90
RESOLUTION 101	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCK STAR	17,90
RODEO GAMES	29,90
RVF HONDA	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHINOBI	29,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	24,90
SIMULCRA	24,90
SINDBAD	29,90
SIR FRED	24,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	29,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	49,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STELLAR 7	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
TENNIS CUP	29,90
THUNDERBLADE	24,90
THUNDERSTRIKE	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TURBO OUTRUN	29,90
TWINWORLD	29,90
TYPHOON THOMPSON	29,90
UNREAL	29,90
VENUS FLY TRAP	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON 1	24,90
ZOMBIE	29,90
ZORK 1 - 3	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

Lösungshilfen für viele Adventures und Rollenspiele14,90

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A2000	219,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F.JOYSTICK	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MAXI AMIGA BREMSE AMIGA 500	65,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLANGERUNG	9,90
SCANNER DATASCANN, TEXT & GRAFIK 105 MM SCANNBREITE, 100-400 DPI	319,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
TRACKBALL	119,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	139,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	189,90

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	79,90
1,8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1,8 MB BESTUCKT, UHR	279,90
2,0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRUSTBAR	319,90

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

MÄUSE

Artikel	Preis
AMIGA GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
MOUSE SET MAUS/HALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90
REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90

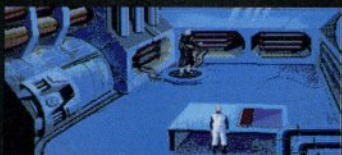
DISKETTENBOXEN

Artikel	Preis
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Euroscheck plus 15,00 DM Versand
BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 - 18.00, FREITAG 9.00 - 17.00

Ein knappes Jahr hat es gedauert, bis der vierte Tei
zu unserer „Freundin“ gefunden hat: Die ers
Xenon, anschließend wurden die US-Terra

Der Amiga Joker meint:
Space Quest IV ist der Clown unter den Adventures – zum Brüllen komisch!

Aber was bedeuten schon Raum und Zeit, wenn man nur seinen Lieblings-Saubermann wieder zwischen die Maustasten nehmen kann! Und das geht hier eleganter denn je, da die bereits von anderen Sierra-Games her bekannte Steuerungs-Revolution nun auch auf die beliebte Raumreiniger-Reihe übergeschwappt ist. Ihr Markenzeichen ist diese praktische Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand, die neben den obligaten Langweiler-Kommandos (Gehen, Sehen, Nehmen…) auch jeweils von Spiel zu Spiel unterschiedliche Spezialbefehle enthält. Bei Larry war das standesgemäß ein Reißverschluß-Icon, bei Roger findet man überraschenderweise ein Nasen- (Schnüffeln) und ein Zungen-Icon (Schmecken) vor. Nach dem tieferen Sinn fragt man besser nicht, dieses Feature gehört eher in die Rubrik „Humor ist, wenn man Space Quest ernst-nimmt“. Das haben wir hiermit getan, dafür dürfen wir uns jetzt auch hemmungslos auf die Story stürzen:
Endlich zuhause – Roger ist im Zeitrafferbetrieb wieder auf seinem geliebten Xenon gelandet. Und hier sollte wirklich mal ein Hausmeister nach dem Rechten sehen, besser noch eine ganze Putzkolonne: Überall liegt Unrat herum, offen gesagt ist die ganze Gegend ein einziger Schutthaufen. Verständlicherweise haben sich die normalen Bewohner von dieser Stätte des Verfalls zurückgezogen, stattdessen hoppeln nun z.B. mechanische Hasen in den Ruinen herum. Doch bald schon trübt das Auftauchen längst besiegt geglaubter Gegner aus früheren Teilen der Serie die heruntergekommene Idylle. Der Cyborg aus „Space Quest III“ macht plötzlich wieder Jagd auf Roger, und sogar der Erzschurke Vohaul ist erneut auf Helden-Pirsch! Aber es kommt noch schlimmer – allem Anschein nach befinden wir uns hier gar nicht in der vierten, sondern bereits in der zwölften Folge dieser unendlichen Space Opera! Und das ist erst der Anfang, die Raum- und Zeitverschiebungen werden ständig mysteriöser: Kurz darauf (oder danach?!) schippert der saubere Roger zu den „Latex Babes of Estros“, und dort ist er angeblich erst (oder schon?!) in der zehnten Folge seiner abenteuerlichen Weltraum-Odyssee angelangt…
Irgendwann gibt man es dann auf, die logischen Zusammenhänge in diesem Gespinst der unbekümmerten Sinnlosigkeit aufdecken zu wollen. Was soll's auch, Hauptsache, es gibt was zu lachen! Und davon gibt es hier mehr als in jedem anderen Sierra-Adventure: Einmal darf Roger Transvestit spielen, dann wieder eine Runde am „Astrochicken“-Automaten; es wird Reklame für „It came from the Dessert“ und „King's Quest 53 – Quest for Disk Space“ gemacht und von Star Wars über Alien bis zum Terminator überhaupt alles durch den Kakao gezogen, was dem Computer- und Kino-Freak heilig ist. Nein, dieses (schwarz-) humorige Zwerchfelltraining läßt wirklich keine Anspielung auf Konkurrenz- wie auch hauseigene Produkte aus! Man muß nur aufpassen, daß man dabei nicht vergißt, daß es hier auch das eine oder andere Rätsel zu knacken gibt. Denn trotz der ganzen Ulkereien ist Space Quest IV ja immer noch ein normales Adventure. Naja, ein halbwegs normales. Oder sagen wir, beinahe ein nicht ganz unnormales Adventure…
Gut, jetzt wißt Ihr, daß in diesem Game gelegentlich der eine oder andere Witz gerissen wird; aber Ihr wollt mit Sicherheit auch noch erfahren, wie es um die technischen Qualitäten von Rogers viertem Weltraum-Bummel bestellt ist, stimmt's? Kein Problem, beginnen wir mit den optischen Darbietungen: Unter VGA sah's auf dem PC etwas schöner, vor allem farbenprächtiger aus, aber trotzdem ist die Grafik am Amiga immer noch standesgemäß. „Larry V“ hatte diesbezüglich zwar die Nase vorne, doch sind hier die Animationen und schrägen Perspektiven allemal sehenswert. Daneben hat man natürlich auch das Intro, die eingestreuten Filmsequenzen und vor allem das neu eingeführte Scrolling von der MS-Dose übernommen. Deutlich schleppender als auf einem Hochleistungs-486er geht's auf der „Freundin“ schon voran, aber das kennt man ja bereits von diversen „Multi-MB-Spielen“. Ja, im direkten Vergleich mit den Adventures der Schwestercompany Dynamix zieht sich Space Quest IV sogar ganz anständig aus der Affaire, wenn auch die eine oder andere Sache sicher hätte noch besser gelöst werden können.
Dasselbe in Blaßlila gilt auch für die Handhabung: Als alte Sierra-Fans habt Ihr doch garantiert schon eine Festplatte nebst Turbokarte in Eurem Amiga installiert, oder?! Schlecht wäre es jedenfalls nicht, denn ansonsten kämpft man sich etwas mühsam durch die zahlreichen Actionszenen des Games. Leicht getrübte Freude herrscht auch bei der durchwachsenen Sounduntermalung. Sphärenmusik und Effekte kommen nicht immer über gehobenes Mittelmaß hinaus, im. Gegenzug erhalten Computermusikanten mit Roland-Karte hier sogar mal die

intergalaktischen Hausmeister-Saga den Weg vom PC Vorzugsexemplare verteilte man auf dem Planeten bedient, und jetzt endlich sind auch wir an der Reihe!

seltene Gelegenheit, sie bei einem Spiel benutzen zu können! Schließlich und endlich soll nicht verschwiegen werden, daß man Space Quest IV aufgrund seines eher niedrigen Schwierigkeitsgrades relativ schnell durchgespielt hat. Doch dafür hat man sich in dieser Zeit besser amüsiert als mit drei „normalen" Adventures! (mm)

Space Quest IV

Grafik:	77%
Sound:	69%
Handhabung:	64%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%

Für Anfänger
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Sierra
Genre: Abenteuer

Spezialität: Sieben Disks, 1 MB erforderlich, englische Anleitung. Eine komplett deutsche Version dürfte bald erscheinen.

BLADES OF STEEL

Den US-Markt beglückt Konami schon seit Jahren mit Umsetzungen der eigenen Automaten, wir Europäer blieben bisher davon verschont. Leider scheint dieser segensreiche Zustand nunmehr der Vergangenheit anzugehören.

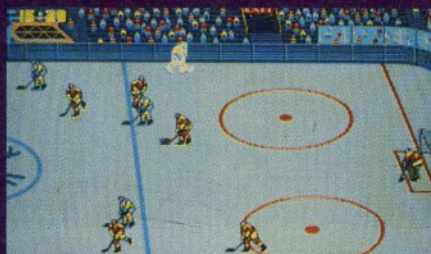
Im Vergleich zum Platzhirschen „Wayne Gretzky Hockey 2“ wirkt Blades of Steel ungefähr wie ein Eiswürfel gegenüber dem Matterhorn. Die magere Optionsauswahl läßt so richtig Spielhallenatmosphäre aufkommen: Man kann sich lediglich zwischen Exhibition- und Tournament-Modus sowie drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden entscheiden. Achja, und ein zweiter Spieler darf seinen Joystick auch noch anstöpseln. Aber sonst – Fehlanzeige! Es gibt nichts zu managen, die Spieldauer läßt sich genausowenig verändern wie das Teamangebot von acht (amerikanischen) Mannschaften.

Aber das eigentliche Fiasko kommt erst, nachdem die Cracks in die leicht schräg von oben gezeigte Arena eingelaufen sind: Daß die Jungs etwas zittrig dahingleiten, wäre nicht so schlimm, aber das hektische Geblinke der gerade aktiven Sprites geht wirklich massiv auf die Augen. Unter diesem Geflimmere leiden außer den Sehorganen des Spielers auch die Übersichtlichkeit und damit die Beherrschbarkeit des Games. Hier regiert nicht Können, sondern Göttin Fortuna! Trotz der simpel angelegten Steuerung ist dieses Icehockey-Game also fast unspielbar, die Motivation hält daher auch kaum bis zum zweiten Drittel vor. Nur der Vollständigkeit halber sei erwähnt, daß wir schon am 64er hübschere Grafik gesehen haben, das Scrolling in Ordnung geht, Schlägereien in einer Mini-Boxsequenz ausgetragen werden und es Titelmusik plus abschaltbare Geräusche (Grölen & Pfeifen) gibt. Tja, irgendwie war das nichts… (rl)

Blades of Steel

Grafik:	37%
Sound:	40%
Handhabung:	33%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	33%

Variabel
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Konami
Genre: Sport

Spezialität: Paßcode-Abfrage aus der englischen Anleitung.

COLORIX

Wer mittlerweile allein beim Wort „Steinchen-Knobelei“ einen allergischen Hautausschlag bekommt, sollte vielleicht besser nicht weiterlesen. Obwohl Mac Softs Beitrag zum Thema durchaus seine Reize hat…

Zunächst sticht natürlich die Namensverwandtschaft zu „Coloris“ ins Auge, doch mit diesem Columns-Clone hat Colorix nichts zu tun – schon eher mit „Tangram“ oder „Lettrix“. Wieder hat man ein digitales Puzzle vor Augen, dessen einzelne Steine mit der Maus rotiert werden können, um sie in die Vorlage einzufügen. Allerdings bringt die Formenvielfalt der Teilchen selbst den kühlsten Kopf zum Rauchen, darüberhinaus muß hier auch noch die Farbe zum Hintergrund passen.

Innerhalb des engen Zeitlimits den richtigen Klotz ans richtige Plätzchen zu hieven, ist also schwierig – besonders, weil das bis zu 50 Stück pro Aufgabe sind, Freiraum meist Mangelware ist und einmal gesetzte Teile sich in unverrückbare Mauern verwandeln. Na, wenigstens kommen sie beim nächsten Versuch in gleicher Reihenfolge daher. Außerdem will ja nicht jeder Level zu vollen 100 Prozent gelöst sein, und es können maximal fünf falsch plazierte Steine (oder solche, die man nicht innerhalb der Zug-Zeit unterbringt) weggesprengt werden. Insgesamt 100 Spielfelder darf man so beharken, nach jedem zehnten steht eine Bonusrunde am Programm.

Zwar sorgt der Zwei-Spieler-Modus für Abwechslung, einen Schönheitspreis hat sich Colorix aber nicht verdient. Grafik auf gehobenem PD-Niveau und ständig dasselbe Musik-Gedüdel sind halt selbst im anspruchslosen Grübel-Genre nicht mehr State of the Art – genau wie das reichlich abgedroschene Spielprinzip. (rl)

Colorix

Grafik:	27%
Sound:	36%
Handhabung:	71%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	44%
Red. Urteil:	40%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Mac Soft
Genre: Strategie

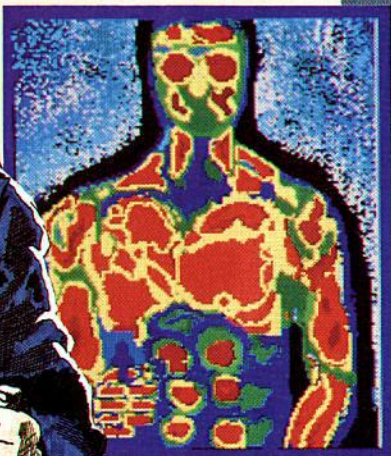
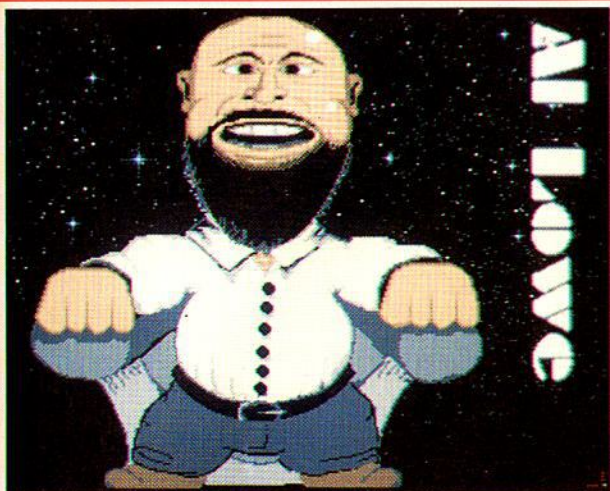
Spezialität: Kick 2.0- und HD-tauglich, Pausefunktion, Paßwortsystem zur Levelanwahl.

JOKER GALERIE

„Renegade" von Oliver Bermes aus Freiburg – wenn das mal kein tolles Maskottchen für das gleichnamige Label der Bitmap Brothers wäre?!

Wer aber ist nun eigentlich dieses hübsche Mädchen? Vielleicht die Freundin des Offinger Künstlers? Wir hoffen es für Dich, Hasan Yüksel!

Bülent Ünlen aus Berlin wollte Comic-Zeichner werden, hat es zwischenzeitlich aber aufgegeben – so geht's nicht, marsch wieder an die Arbeit!

Betheln scheint voller Lemminge zu sein – jedenfalls wenn man Christian Henatsch glauben darf. Tja, immer noch besser als weiße Mäuse…

Wußtet Ihr eigentlich, daß im Schweizer Örtchen Fislisbach ein Predator wohnt, und zwar unter dem Namen Dragan Tomasovic? Wer sonst könnte sein Modell *so* sehen?

Der abgebildete Herr ist Al Lowe, keine Frage. Portraitiert wurde „Papa Laffer“ von Thorsten Machens aus Hildesheim – auch keine Frage …

„My little Castle“ hat J. Fischer aus Kölleda sein Werk übertitelt – was man für so ein Schlößchen in Kölleda wohl Miete zahlt?

Willkommen in der scherzfreien Zone: Unsere Galerie ist auch im April voll und ganz der hehren Kunst gewidmet, und die ist nunmal eine bitter ernste Angelegenheit – für Gags, Witzchen, Jokes und Jokers ist der Zutritt strengstens verboten!

Alles Quatsch, April, April …

Garantiert ernst …

meinen wir allerdings auch heute wieder den Aufruf, uns all Eure SELBSTGEMACHTEN Zeichnungen, Comicstrips, Computergrafiken etc. zukommen zu lassen. Geradezu unsagbar ernst ist es uns dabei übrigens mit dem Hinweis, daß Eure Kunstwerke unbedingt SELBSTGESTRICKT sein müssen, um des Abdrucks für würdig befunden zu werden! Und weil ja alle guten Ernste drei sind, verraten wir Euch allen Ernstes mal wieder die Adresse für Eure Ernst … äh, Einsendungen:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Peter Braun (pb)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Leslie Bunder
Manfred Kleimann
Manuel Semino
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Robert Klosko
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel: 04221/88578
Fax: 04221/88769
Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel: 089/4605822
Produktionsleitung
Brigitta Labiner
Satz
Satzstudio »Süd-West« GmbH,
8033 Planegg
Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Aktuelle Auflage dieser Ausgabe
142.000 Stück

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

Im Februar haben wir unsere In/Out-Liste rund um den Amiga präsentiert und nach Euren persönlichen „Tops und Flops 92"gefragt. Und weil es erstens was zu gewinnen gab und Ihr zweitens ohnehin immer alles besser wißt, hagelte es Zuschriften – hier eine Auswahl der originellsten Beiträge.

Die Dauerbrenner

In	Out
Amiga	Atari ST
Amiga Joker	Konkurrenz
Demos	Raubkopien
Festplatte	Nur ein Laufwerk
Modem	Akustikkoppler

Die Individualisten

In	Out
„Freundin"	Freundin
Coin Op	Kleingeld
Hulk Hogan	Undertaker
Seitenhiebe	Seitendiebe
Strip Poker	Der Papst

Die Techniker

In	Out
1 MB	512 K
Bugs	Viren
CD-ROM	CDTV
Turboboards	Freezer
Polygongrafik	Vektorgrafik

Die Anspruchsvollen

In	Out
Deutsche Texte	Englische Texte
Gute Games	Miese Games
Joker Galerie	Louvre
Laserdrucker	9-Nadler
Optische Maus	Blinde Ratte

Die Lästermäuler

In	Out
Daisy	Bart Simpson
Hülsbeck	Mozart
Kicker Cup	Hallenfußball
Solarenergie	Stromausfall
Winterschlußverkauf	Preiserhöhung

Die Ausgeflippten

In	Out
Bentley	Buggy
Filmriß	Tetris
Vorahnung	Keine Ahnung
Totgesagte	Killer-Quassler
Zahnpasta	Corega Tabs

Die Denkfaulen

In	Out
Elvira 2	Elvira
Joker 4/92	Joker 4/91
Populous 2	Populous
Robocop 3	Robocop 2
Workbench 1.3	Workbench 1.2

Die Konsumrauschigen

In	Out
Antestmöglichkeit	Katze im Sack
Flotter Versand	Lahmer Versand
Joker Shop	Werbung
Kleinanzeigen	Mogelpackungen
Sonderangebote	Empfohlene Preise

Die Verspielten

In	Out
Apidya	Pac Man
Endsequenzen	Endlosschleifen
Game Gear	Game Boy
Grafikadventures	Textadventures
Paßwörter	Neubeginn

Keine Ahnung...

...warum, aber wir wollen uns an dieser Stelle bei allen bedanken, die mitgemacht haben. Sorry, daß wir aus Platzgründen nicht die Namen zu den einzelnen Beiträgen abdrucken konnten, aber Ihr werdet ja wohl Euren eigenen Blödsinn wiedererkennen. Falls es Euch also gefallen hat – nächstes Jahr um die gleiche Zeit gibt´s neue In/Out-Listen. Falls Ihr hingegen meint, das wäre doch alles Stuß – selber schuld, was habt Ihr uns auch Eure Geistesblitze vorenthalten?

POWERPLAY EISHOCKEY MANAGER
DIEGO SOCCER MANAGER

Anno '92 ist Sport ja nun wirklich hochaktuell – so gesehen hat sich der Profi-Neuling Sayonara-Software für seine Manager durchaus den passenden Rahmen ausgesucht. Ob der Inhalt da wohl mithalten kann?

Powerplay Eishockey Manager

Dieses Game füllt immerhin eine echte Marktlücke, denn für die strategischen Eishockey-Fans schaut es ja verhältnismäßig düster aus. Eher düster ist's leider auch um die Präsentation des Sayonara-Spielchens bestellt: Die schlichte Optik mit ihren schwarzweißen Digi-Shots und der traurigen Torschuß-Animation ist ohne weiteres auf PD-Niveau anzusiedeln, das „Stadionrauschen" klingt eher wie das Heulen des Windes in nordfriesischer Wintersnacht - von den anderthalb FX ganz zu schweigen. Darüberhinaus gehört das Programm ganz allgemein nicht gerade zu den Flottesten, obwohl man sich über Mausi selbst nicht beschweren kann.
Aber da sind ja noch die inneren Werte! Und wenngleich in punkto Training selbst das actionreiche „Face Off" die Nase vorne hat, bietet Powerplay (für dessen Namen wir übrigens nix können!) in anderen Bereichen wie z.B. Finanzmanagement, Spielertransfer und vor allem Statistiken ausgedehnte Studier- und Betätigungsfelder. Das ist auch gut so, denn aus der dritten Division einer Art Weltliga (je 12 Vereine) in die erste aufzusteigen, erfordert schon ausgeklügelte Strategien. Natürlich gehört dazu auch die Mannschaftsaufstellung (sehr realistisch in Blöcken) sowie die problemlosen Auswechslungen während der eigentlichen Spielsequenz. Fazit: Außen pfui, innen gar nicht mal sooo übel.

C'est la vie: Powerplay beißt ins Eis ...

... und Diego ins Gras!

Diego Soccer Manager

Tja, der zweite Sayonara-Manager bietet im wesentlichen dasselbe in Grün. Tatsächlich ist die Verwandtschaft der Games kaum zu übersehen, wenngleich es auch Unterschiede gibt: Hier sind nur noch zwei Zwölfer-Weltligen im Geschäft, für ganz Faule gibt's sogar einen Autoplay-Modus, bei dem man nur noch zuschauen muß. Und schließlich spielt sich das Ringen um den runden Ball *noch* zäher als sein Puck-Pendant. Lediglich der auch hier sehr umfangreiche Statistik-Teil kann im Vergleich mit der starken Konkurrenz überzeugen.
Fazit: Als PD wär's ja in Ordnung, aber so flutscht Freund Diego leider eindeutig durch die Maschen des Tornetzes! (jn)

Powerplay	**Diego**
Grafik:	22% - 22%
Sound:	20% - 21%
Handhabung:	51% - 41%
Spielidee:	67% - 29%
Dauerspaß:	52% - 26%
Preis/Leistung:	64% - 38%
Red. Urteil:	50% - 26%

Für Fortgeschrittene
Preis: je ca. 49,- DM
Hersteller: Sayonara Soft
Genre: Simulation

Spezialität: Powerplay bietet einen verunglückten Zweier-Modus, Diego braucht 1MB, beide sind komplett in deutsch und nur beim Hersteller zu haben.

Castles

Als die PC-Version dieses Games erschien, behauptete ein englisches Magazin, sie wäre eine Kombination der besten Elemente aus „Sim City", „Populous" und „Railroad Tycoon". Nun, die Amiga-Ausgabe scheint uns eher das genaue Gegenteil zu sein . . .

Bevor bei diesem mittelalterlichen Bausparer-Strategical der erste Maurer seine Kelle schwingt, sind ein paar grundsätzliche Entscheidungen fällig: Will man nur eine Burg bauen oder gleich derer acht? Soll der Schwierigkeitsgrad simpel, moderat, angemessen oder gar königlich sein? Bevorzugt der Bauherr als Szenario Mittelalter pur oder eine Fantasy-Welt? Anschließend muß noch ein Bauplatz ausgewählt und der Grundriß festgelegt werden, schon können wir den Betonmischer anwerfen.
Aber natürlich muß sich hier niemand selbst die Hände schmutzig machen, wofür hat man denn Menüs? Es existieren insgesamt sechs, wovon sich eines ausschließlich mit dem nötigen Arbeiterheer beschäftigt. Man kann z.B. Zimmerleute, Steinbrecher, Maurer, Fuhrleute, Schmiede oder universell verwendbare Tagelöhner einstellen. Weil die aber allesamt nicht umsonst arbeiten, gibt's ein weiteres Menü für die Steuererhebung. Darüberhinaus wollen die Jungs gelegentlich was zwischen die Kiemen, diesem Umstand trägt das Food-Menü Rechnung. Ebenfalls nicht zu vernachlässigen ist der Einfluß, den die Witterung und vor allem heranstürmende Feindeshorden auf den Baufortschritt haben – auch hier haben die Programmierer vorgesorgt und geben dem Spieler Bogenschützen und Infanteristen an die Hand, die zwar nur wenig gegen General Frost, umsomehr aber gegen die Kelten ausrichten können. Schließlich und endlich wären da noch das Options- und das Design-Menü; letzteres enthält die allesentscheidenden Turm-, Tor- und Wandbausteine.
Was sich bis jetzt recht vielversprechend anhört, erweist sich in der Baupraxis leider als ziemlicher Langweiler. In der Hauptsache besteht so ein Digi-Schloß aus genau vier Bausteinen (Mauern, Tore, runde und eckige Türme), die per Mausklick positioniert und dann von den Arbeitern „faktisch" errichtet werden. Hin und wieder muß man einen Keltenangriff abwehren, damit aus dem Rohbau keine Bauruine wird, aber dieses Feature wird durch seine ständige Wiederholung auch nicht gerade interessanter. Dasselbe gilt für die gelegentlich hereinschneienden Bittsteller und Boten, die man im Multiple Choice-Verfahren abspeist – und für die obligaten Volksaufstände wegen zu schmerzhaft angezogener Steuerschraube.
Etwas mittelalterlich sind hier aber nicht nur Szenario und Gameplay, auch die Präsentation paßt sich an. OK, bei der Begleitmusik muß das wohl so sein, aber bei der Grafik?! Die Baustelle sieht weder in der 3D- noch in der 2D-Ansicht nach irgendwas aus, zudem ruckelt das Scrolling im Schneckentempo dahin. Sonderlich flott ist auch die Maus/Menü-Steuerung nicht, klappt aber ansonsten relativ reibungslos. Castles ist somit kein echter Flop, aber auch bestimmt kein Grund, den Bausparvertrag zu kündigen! (mm)

Castles

Grafik:	42%
Sound:	53%
Handhabung:	64%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	53%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	53%

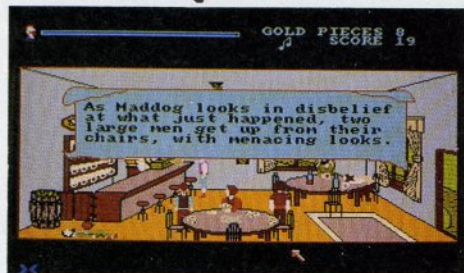
Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Interplay/Electronic Arts
Genre: Strategie

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Codeabfrage aus der deutschen Anleitung.

In den fernen USA, dem Land der unbegrenzten Adventure-Möglichkeiten, schickt sich eine kleinere Company an, es den Giganten Sierra und Lucasfilm gleichzutun. Ein weiter Weg, ein großes Ziel – werden teutonische Recken das neue Übersee-Abenteuer zu schätzen wissen?

The Adventures of Maddog Williams

Wahrscheinlich nicht, und das mit gutem Grund. Bereits die konfuse Story läßt erahnen, daß das Game womöglich *zu* lange unterwegs war und nun an Reisekrankheit leidet: Ein Dämonenpriester hat den friedlichen König Serak umgepolt (nicht was Ihr jetzt denkt!), fortan terrorisiert er sein Fantasy-Reich mit Menschenopfern und ähnlichen Gemeinheiten. Ein gewisser Robert Thaylor schnappt sich daher den König, sperrt ihn ein und übernimmt die Macht in Duridian. Thaylor wiederum verschwindet eines Tages ebenso von der Bildfläche wie seine hübsche Tochter Leoria. Angeblich ist der zwischenzeitlich flüchtige Ex-Monarch darin verwickelt, aber nix Genaues weiß man nicht. Also macht sich der Erfinder Maddog Williams auf, um die beiden Kidnapping-Opfer zu befreien und gegebenenfalls den fiesen König unschädlich zu machen.

Am Screen entwickelt sich das verwickelte Drama ganz im Stil der frühen Sierras: Der Held wird über die Cursortasten oder den Joystick gesteuert, seine Befehle empfängt er via Tastatur. Hin und wieder kommt es zu eher harmlosen Auseinandersetzungen, bei denen sich Maddog mit dem Schwert oder anderen Waffen zur Wehr setzen muß, während ein Energiebalken seine momentane Befindlichkeit kundtut. Aber auch friedliche Kommunikation mit den zahlreichen Bewohnern des Königreichs steht an, hier ist der Spieler auf seine Fantasie und Englischkenntnisse angewiesen; Hilfestellung vom Programm darf man nicht erwarten. Was man hingegen erwarten darf, ist so das Übliche: Hier einen Gegenstand aufklauben, ihn dort einsetzen, und sich gegen bare Münze bessere Ausrüstung zusammenkaufen. Damit man unterwegs nicht verlorengeht, liegt eine Landkarte bei.

Bisher klingt das zwar alles wenig originell, aber auch nicht richtig schlecht. Bloß die technische Ausführung, oweh! So nimmt die Grafik zwar gut zwei Drittel des Screens ein, ist aber ebenso farb- wie detailarm und macht überhaupt einen recht antiquierten Eindruck. Auch der Schlummer-Sound gehört mehr zur Kategorie „Motivationskiller", als daß er rechte Abenteuer-Stimmung aufkommen ließe, ist aber immerhin abschaltbar. Weitaus ärgerlicher ist das ständige Nachladen von Diskette, sobald der Held ins nächste Bild läuft. Wer weder Festplatte noch Zweitlaufwerk besitzt, sollte also zumindest etwas für häufige Kaffeepäuschen übrig haben!

Mit einem Wort, der „verrückte Hund" ist mehr ein alter, zäher Hund. Den Programmierern seien ein paar Nachhilfestunden bei ihren amerikanischen Kollegen dringend ans Herz gelegt – immerhin drohen sie uns durch den Untertitel „Volume 1" weitere Adventures gleicher Machart an. Aber wir lassen uns nicht einschüchtern: Es gibt viel zu tun, legen wir's vorerst weg (pb)

The Adventures of Maddog Williams

Grafik:	48%
Sound:	29%
Handhabung:	41%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	46%
Red. Urteil:	44%

Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: Iliad/Game Crafters
Genre: Abenteuer

Spezialität: 5 Disks, Handbuchabfrage. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, Spielstände sind natürlich speicherbar.

STEFAN OSSOWSKI'S SCHATZTRUHE PRÄSENTIERT

Wir bringen Ihren Drucker auf Touren!

159 PPrint-DTP

ISBN 3-96084-159-9

»PPrint-DTP« ist ein Programm zur Erzeugung von Drucksachen im Heimbereich, für Sportvereine oder private und gewerbliche Zwecke. Mit PPrint-DTP in der Version 1.1 können Sie Texte beliebig mit Grafiken mischen und millimetergenau positionieren.
Die maximale Größe der zu erstellenden Werke beträgt 1024 x 1024 Punkte bei einer Druckgröße von bis zu 1m x 1m. Auf dem Bildschirm werden 16 bzw. 32 Farben gleichzeitig dargestellt und die Benutzeroberfläche kann im Lores-, Hires- und Interlace-Modus laufen.
PPrint-DTP arbeitet nach dem WYSIWIG-Prinzip, ist vollkommen mausgesteuert und multitaskingfähig! Einen Grafikeditor zur Bildbearbeitung finden Sie innerhalb des Programmes ebenso, wie Funktionen zur Anpassung von Farbpaletten. Selbstverständlich können Sie IFF-ILBM-Grafiken verarbeiten und in Ihre Druckwerke einbinden. Im Lieferumfang sind 4 Disketten mit Kleingrafiken enthalten. PPrint-DTP kostet mit deutschem Handbuch und insgesamt 5 Disketten nur

DM 99,-.

P01 **DM 40,-**
5 Zusatzdisketten mit Kleingrafiken

P02 **DM 70,-**
10 Zusatzdisketten mit Kleingrafiken

P03 **DM 40,-**
5 Zusatzdisketten mit Zeichensätzen

Druckertreiber -
für den professionellen Ausdruck

P04 **DM 89,-**
Turbo Print II

P05 **DM 169,-**
Turbo Print Professional

189 PPrint DeLuxe

ISBN 3-86084-189-0

»PPrint DeLuxe« ist die Profi-Version unseres beliebten Druckprogrammes »PPrint-DTP«. Ab sofort können Sie bis zu 50 Seiten gleichzeitig im Speicher bearbeiten, Vektorzeichen einsetzen, individuelle Füllmuster erstellen und dabei noch alle Daten der Normalversion weiterverarbeiten!
Zahlreiche neue Grafikfunktionen und eine Rundungsoption zur Beseitigung des Treppen-Effektes sind außerdem hinzugekommen. Im Lieferumfang sind vier Vektorzeichensätze für skalierbare Schriften und zahlreiche neue Kleingrafiken enthalten. PPrint DeLuxe setzt neue Maßstäbe im Bereich der semiprofessionellen Druckprogramme und wird mit einem hervorragenden deutschen Handbuch ausgeliefert.

DM 149,-

Erweiterungen

P06 **DM 29,80**
Zeichensatz-Editor für PPrint Deluxe

P07 **DM 59,-**
Update PPrint auf PPrint Deluxe (Original-Diskette einsenden)

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · W-4300 Essen 1

Tel. (02 01) 78 87 78
FAX (02 01) 79 84 47

Schicken Sie mir bitte folgende Programme

per ❑ **V-Scheck DM 3,-** (Ausland DM 6,-)
❑ **Nachname DM 8,-** (Ausland DM 25,-)

❑ **PPrint-DTP** ISBN 3-96084-159-9
❑ **PPrint DeLuxe** ISBN 3-86084-189-0
❑ **P01** ❑ **P02** ❑ **P03** ❑ **P04** ❑ **P05** ❑ **P06** ❑ **P07**

Name

Straße

PLZ/Ort

Bitte einsenden an Stefan Ossowski's Schatztruhe · Veronikastr. 33 · W-4300 Essen 1

PANZER BATTLES

Die Waben von Stalingrad

Die Freunde strategischer Bienenwabenkost dürfen aufatmen: Endlich hat ein Hersteller den allgemeinen Befehlsnotstand erkannt und den Nachschub wieder ins Rollen gebracht. Das Faszinierende dabei ist, daß es diesmal weder SSI noch ARC war!

Aber SSG, die „Strategic Studies Group" aus Australien, heißt schließlich nicht umsonst so ähnlich wie die großen Strategie-Brüder – das ließ sich letztes Jahr bereits mit „Halls of Montezuma" überprüfen, wo man acht historische Schlachten von und mit unseren amerikanischen Freunden nachspielen durfte. Zielstrebig nähern wir uns damit schon dem wesentlichen Unterschied zwischen Panzer Battles und besagtem Frühwerk der Känguruh-Strategen: Wir marschieren nach Rußland! Von Minsk, 1941, bis Korsun, 1944, reichen die sechs Szenarios, gespielt wird dabei in (maximal 99) Runden, wahlweise gegen einen Freund oder die Maschine. Und, wie könnte es anders sein, am Ende bekommt man eine Beurteilung in Form von Victory Points.

Nicht viel Neues also hinter der Wolga, man jagt seine 60 Bataillone halt kreuz und quer über das leidlich gezeichnete Sechseck-Terrain, informiert sich per Pull-down-Menüs über die aktuelle Lage und erteilt seine Befehle mittels zahlreicher Icons. Grafisch wird zumindest volle PAL-Auflösung geboten, außerdem ist ein Malprogramm enthalten, mit dem man sogar seine eigenen Karten und Icons zeichnen kann. Musik und Effekte sind unter aller Kanone, die Maussteuerung arbeitet ein klein wenig zäh.

Alles in allem ist dieses Waben-Strategical zwar weder so spannend wie z.B. „Battle Isle", noch annähernd so hübsch – aber wer sagt, daß ein Rußlandfeldzug hübsch sein muß? (mm)

Panzer Battles

Grafik:	37%
Sound:	12%
Handhabung:	57%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	55%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: SSG
Genre: Strategie

Spezialität: 1MB erforderlich, englische Anleitung, Zweitlaufwerk wird unterstützt.

BONANZA BROS.

Umsetzung gelungen – Spiel tot?

Gut geklaut ist halb gewonnen?

Segas Automaten-Vorbild dürften die wenigsten von Euch kennen, war es doch in kaum einer Spielhalle zu finden. Kein Wunder, das Teil ist schlicht und ergreifend langweilig. Und jetzt ratet mal, was die Konvertierer von U.S. Gold daraus gemacht haben ...

Na, eine originalgetreue Umsetzung, was sonst? Daher dürfen auch wir uns jetzt mit der erschütternden Geschichte der Ganovenbrüder Mobo & Robo beschäftigen, die gerade beschlossen haben, von nun an sauber zu bleiben. In dieser entscheidenden Situation bekommen die beiden einen etwas merkwürdigen Auftrag: Sie sollen den Sicherheitsdienst ihres Auftraggebers auf die Probe stellen, indem sie bei ihm einbrechen und bestimmte Gegenstände mitgehen lassen.

Gesagt, geklaut: Auf dem dreigeteilten Screen mopst der eine Spieler auf dem unteren Streifen, der andere (falls vorhanden) auf dem oberen, dazwischen gibt's einen Übersichtsplan des jeweiligen Gebäudes, sprich Levels. Aussehen tut's ähnlich wie „Hudson Hawk", vom Spielerischen her ist es ungefähr „Home Alone" mit umgekehrten Voraussetzungen. Leider weist es auch die kombinierten Schwachpunkte dieser Games auf: Langweiliger Spielablauf und eine problematische (Stick-) Steuerung, wobei vor allem das Überspringen von Hindernissen zur Qual werden kann!

Die knuddelige Comicgrafik ist sicher nett, der Düdelsound läßt sich abschalten, und die Masse an Features & Optionen ist beeindruckend (Zeitlimit, Bonuslevel, die Zahl der Leben ist einstellbar, tausenderlei Screenanzeigen), aber unterhaltsam sind die Brüder deswegen noch lange nicht. Merke: Was schon im Original kein Feuerwerk war, kann als Remake halt höchstens ein Knallfrosch werden. (od)

Bonanza Bros.

Grafik:	72%
Sound:	53%
Handhabung:	46%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	46%
Red. Urteil:	42%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Genre: Action

Spezialität: Deutsche Minimalanleitung und Poster.

NO BUDDIES LAND

Ein Schlag ins Wasser

Rette mich, wer kann!

Wie soll man nur den 8345sten Test eines Plattformspiels einleiten? Vielleicht, indem man schreibt, daß es die Newcomer von Expose gemacht haben? Nö, das hatten wir bereits bei ihrem „Son Shu Si". Überhaupt gibt's hier recht wenig, das wir nicht schonmal hatten...

Das soll uns aber nicht davon abhalten, die Vorgeschichte zum besten zu geben: Ein humoriger Magier hat sich einen feucht-fröhlichen Spaß erlaubt, seither regnet es tagein, tagaus, und das Land versinkt in den Fluten. Wer klettert jetzt hinauf in die Wolken, um den Fluch wieder rückgängig zu machen?
Wir haben uns bereit erklärt und sind durch die fünf vertikal scrollenden Landschaften gelaufen bzw. gehüpft. Die Erbsenpistole fest umklammert, haben wir Spinnen und Raupen in die Flucht geschlagen und herumliegende Hot-Dogs gemampft, damit sich nach Feindberührung unser Lebenssaft wieder regenerieren konnte. Wir haben brav alle Münzen aufgesammelt und sie im Shop gegen zeitweilige Unverwundbarkeit und bessere Waffen eingetauscht. Dabei haben wir uns andauernd gefragt, warum auch hier der ständig steigende Wasserpegel Trödler in die Tiefe reißt, wo wir das alles doch schon so oder ähnlich in der „Killing Game Show" und „Flood" durchgemacht haben...
Dazumals gab's aber einen wohldosierten Schwierigkeitsgrad, hier gibt's gleich zu Beginn äußerst verzwickte Plattformen und Gegner, die immer im ungünstigsten Moment auftauchen. Man hat nur drei Leben und wird nach jedem Heldentod weit, weit nach hinten versetzt – wäre das Game nicht so eintönig, könnten wir es jedem Profi empfehlen. So aber bleibt trotz Bonbon-Grafik und niedlicher Musik nur ein Fazit: Mehr frustig als lustig! (rl)

No Buddies Land

Grafik:	63%
Sound:	69%
Handhabung:	61%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	48%

Für Experten
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Expose/Loriciel
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Keine Highscores, aber wenigstens 'ne Pausefunktion.

DER FLUCH DES DRACHEN

Nostalgisches Vergnügen

Lang, lang ist's her, da waren „Shanghai" und Konsorten dick im Geschäft – heute ist das Genre so out wie man nur sein kann. Aber wer weiß, vielleicht ist es ja auch bloß höchste Zeit für eine neue Variante?

Zeit oder nicht, Mac Soft hat eine herausgebracht. Das heißt, von „neu" kann eigentlich kaum die Rede sein, der verfluchte Drache hält sich regeltechnisch ziemlich eng ans mittlerweile klassische Vorbild. Es gilt also einmal mehr, ein Häuflein Spielsteine nach und nach paarweise wegzuklicken – wie gewohnt müssen die Klötze dazu identisch aussehen und vor allem freiliegen. Soweit also wirklich nichts Neues im Osten, auch daß der Solo-Grübler in aller Ruhe nachdenken darf, kennt man von vergleichbaren Asiaticals. Selbst der Wettkampfmodus mit Zeitdruck ist ein alter Bekannter, hier dürfen bis zu vier Spieler (jeweils abwechselnd) gegeneinander shanghaien. Aber jetzt kommt's: Wie wäre es mal mit einer Variante, wo lediglich die Symbole der beiden gerade angeklickten Spielsteine zu sehen sind, und man sich die restlichen merken muß? Oder probiert doch mal den Memory-Modus und versucht, die Steine der numerischen Reihenfolge nach wegzuklicken...
Erstaunlich aber wahr – dieses Spiel bietet genug Abwechslung, um das alte Shanghai-Fieber wieder aufflackern zu lassen! Denn auch technisch gibt es wenig auszusetzen, die Maussteuerung funktioniert tadellos, allerlei Funktionen wie z.B. Zugrücknahme oder Zugvorschläge sind im Angebot, und es stehen vier verschiedene Grundaufstellungen und ebensoviele Steinsets zur Wahl. Da verzeiht man sogar die fehlende Musik und begnügt sich mit den dürftigen FX. (rl)

Der Fluch des Drachen

Grafik:	38%
Sound:	9%
Handhabung:	74%
Spielidee:	43%
Dauerspaß:	67%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Mac Soft
Genre: Strategie

Spezialität: Kick 2.0- und Festplattentauglich, Save-Option, kein Kopierschutz.

PSYBORG

Wenn's nach dem Willen von Loriciel geht, dann heißt die Autobahn der Zukunft Vortex, hat bis zu zwanzig Spuren und verbindet ganze Planetensysteme miteinander. Geschwindigkeitsbegrenzungen gibt's aber keine...

Insgesamt 40 Gestirne verknüpft hier das intergalaktische Highway-Netz, auf allen halten sich fiese Aliens versteckt. Die müssen natürlich eliminiert werden, deshalb sind wir ja überhaupt unterwegs. Im Unterschied zu unseren irdischen Schnellstraßen sind die Fahrbahnen nicht plan nebeneinander, sondern ringförmig angeordnet - sozusagen vieleckige Tunnels mit befahrbaren Seitenwänden. Leider befinden sich die Strecken in einem miserablen Zustand! Schlaglöcher verunzieren den Asphalt, Klebefelder erzwingen flotte Bremsmanöver, und noch dazu fehlen oft genug ganze Teilstücke, sodaß ohne blitschnellen Spurwechsel bzw. Sprungfelder oder Teleporter gar nichts mehr geht. Wer trotz aller Widrigkeiten ein Vortex-Ende erreicht, darf in einer kurzen Zwischensequenz miterleben, wie eins der bösen Aliens hops geht.

Grundsätzlich ist Psyborg also ein Ableger von „S.T.U.N. Runner", und gar kein übler: Das grimmige Zeitlimit zwingt zu ständigem Bleifuß, wer aber nicht vorausschauend rast, übersieht die Felder für Zusatzzeit und -leben oder gar die Shops, wo es nützlichen Kleinkram gibt. Das mit dem Rasen ist wörtlich gemeint, denn die (sehr simple) Vektorgrafik ist wirklich rasend schnell, dafür muß man ohne Musik und mit spärlichen FX auskommen. Im Gegensatz zu Domarks Arcade Umsetzung kann Loriciels Version des Themas aber mit einer gelungenen Sticksteuerung aufwarten, Psyborg ist also durchaus für ein gelegentliches Adrenalinstößchen gut. (rl)

Freie Fahrt für freie Alien-Jäger!

Psyborg	
Grafik:	44%
Sound:	36%
Handhabung:	72%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	54%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,- DM
Hersteller: Loriciel
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Paßwörter zur Vortex-Anwahl, Highscores werden gespeichert.

THE JETSONS

Erinnert Ihr Euch: Vor zwei Jahren gab's schon mal ein Spiel mit genau demselben Titel. Ach, das war doch dieses witzige Comic-Adventure? Richtig, in der Action-Version ist die berühmte Zeichentrick-Sippe aber nur noch halb so lustig...

...kostet dafür aber auch nur die Hälfte! Insgesamt vier Abschnitte haben sich die Budget-Softler von Hi-Tec ausgedacht, in jedem darf man ein anderes Mitglied der berühmten SF-Family dirigieren. Den Anfang macht Vater George, der unbemerkt seinen Arbeitsplatz verlassen will. Dazu muß er durch allerlei Räume laufen, mit dem Lift fahren und herumliegende Gegenstände aufsammeln, wobei es gefährlichen Maschinen, tückischen Bodenplatten etc. auszuweichen gilt. Ist das geschafft, darf man in einer kurzen Zwischensequenz mit dem Jetcar durch die Stadt flitzen, um anschließend Jane Jetson beim Einfangen eines (Roboter-) Hundes zu assistieren. Dann kommt wieder eine Rennsequenz, danach ist Judy Jetson dran, die während eines Popkonzerts sechs Herzen aufsammeln muß. Das Schlußlicht bildet der kleine Elroy, er will aus seiner labyrinthartigen Schule ausbüchsen, nachdem der Hausmeister schon die meisten Türen abgeschlossen hat.

Okay, die Grafik ist für ein Budgetspiel ganz ordentlich, vor allem sehen die Sprites ihren Cartoon-Vorbildern sehr ähnlich. Sound (wahlweise Musik oder lahme FX) und Joysticksteuerung kann man auch so lassen, dafür halten sich die spielerischen Qualitäten dieses Actionadventures leider in engen Grenzen. Da die (deutsche) Anleitung fast nichts erklärt, läuft man ziemlich planlos herum und klaubt halt sämtliche aufklaubbaren Gegenstände auf. Das Aufregendste daran ist noch das Zeitlimit (C. Borgmeier)

Vater George sucht den Spielspaß

The Jetsons	
Grafik:	70%
Sound:	52%
Handhabung:	64%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	48%

Für Anfänger
Preis: ca. 39,- DM
Hersteller: Hi-Tec
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Keine Highscoreliste, Poster in der Packung.

KLASSIKER

ZAK MC.KRACKEN

Die Zweiten werden die Ersten sein: Nach diesem Motto wurde die haarsträubende Alien-Invasion als erstes Lucasfilm-Adventure für den Amiga umgesetzt, während auf den übrigen Systemen längst das nicht minder witzige „Maniac Mansion" erschienen war.

Die „übrigen Systeme" hießen damals Apple II, C 64 und PC, wobei vor allem in Amerika der mittlerweile erschreckend seriös gewordene Apfelrechner als Spielemaschine Nummer Eins fungierte. Als Zac McKracken 1988 zunächst für diese drei Computertypen erschien, hatte Lucasfilm Games also bereits eine neue Ära der Adventures eingeläutet: Wo man sich bisher umständlich mit der Tastatur und einem meist ebenso unverständigen wie englischen Parser herumschlagen mußte, erstrahlte nun in hellem Glorienschein das voll menügesteuerte Eingabesystem der Mannen um den Star Wars Regisseur. Dabei war (und ist) der untere Teil des Screens für eine Liste mit den wichtigsten Verben und den Inventory-Gegenständen reserviert, die durch simples Anklicken ausgewählt werden - wie ungeheuer praktisch! Kein Wunder, wenn heutzutage jedes zweite Abenteuerspiel mit Klick-Steuerung aufwarten kann, allen voran die Sierra- und Dynamix-Games.

Natürlich war die revolutionär vereinfachte Handhabung beileibe nicht der einzige Grund, warum sich der zackige Zak einen Spitzenplatz im Zockerolymp sichern konnte. Dazu hat garantiert auch die herrlich schräge Handlung ihr Scherflein beigetragen: Zak McKracken ist Sensationsreporter, und zwar einer von der Sorte, die schon so viele Stories getürkt haben, daß ihnen endgültig niemand mehr glaubt (der Packung lag sogar ein Exemplar seiner obskuren Postille bei). Es kommt, wie es kommen muß, Zak stößt auf seine erste wirkliche Sensation - Aliens wollen die Menschheit versklaven, indem sie über das Telefonnetz Verdummungssignale aussenden! Natürlich nimmt ihm kein Mensch diese Geschichte ab, weshalb er die Welt wohl oder übel im Alleingang retten muß. Vereinfacht wird seine Mission durch die auffällige „Tarnung" der Außerirdischen, sie tragen nämlich allesamt Cowboyhüte mit Sehschlitzen, Brillen, Schnauzbärte und riesige Faschingsnasen…

Trotz der aberwitzigen Gags und skurrilen Rätsel ist die Handlung in sich absolut logisch, die Denksportaufgaben lassen sich samt und sonders mit etwas Geduld und Spucke lösen. Daß die meisten dennoch sehr lange an dem Game zu knabbern hatten, liegt einfach an seinem enormen Umfang! Der Grafik wurde zwar bei der 1989 erfolgten Umsetzung auf den Amiga das Scrollen beigebracht, aber auch danach überzeugte sie mehr durch die optischen Gags als durch ihre technischen Qualitäten. Die Soundbegleitung konnte mit gut gemachten FX und kurzen Jingles aufwarten, Musik gab's leider keine. Nur die (Menü-) Steuerung war so gelungen, daß Lucasfilm sie praktisch unverändert für die Nachfolgespiele übernahm, sie ist im verspäteten Vorgänger „Maniac Mansion" ebenso zu finden wie in „Monkey Island" und der ganzen Indy-Saga.

Tja, was jetzt noch aussteht, ist die CD ROM-Version von Zak McKracken (für PC) sowie eine Umsetzung auf das CDTV. Wichtiger wäre uns aber, daß „Monkey Island 2" und „Indy IV" endlich den Weg auf die „Freundin" finden! (mm)

Zeitspiegel: Gestern – Heute	
Grafik:	71% - 65%
Sound:	62% - 56%
Handhabung:	83% - 80%
Spielidee:	91% - 84%
Dauerspaß:	90% - 86%
Gesamteindruck:	87% - 81%
Für Fortgeschrittene	

So, zwei Monate sind rum – Zeit für die neuen Spielesammlungen. Hat da gerade jemand „schon wieder?!" gemault? Was soll das denn bitte heißen? Ich meine, wo diesmal doch echte Highlights dabei sind! Wo wir sie diesmal doch wieder so hübsch alphabetisch geordnet haben! Wo es diesmal doch so eine herrlich krumme Zahl ist . . .

Erinnert total an Arnie: Total Recall

2 HOT 2 HANDLE

Der leicht verfremdete Titel von Oceans neuer Sammelbox klingt ja recht vielversprechend – ob man sich an den vier Spielchen wirklich die Pfoten verbrennt? Wohl kaum, denn für 89 Mäuse erhält man hier nur einen gut abgehangenen Querschnitt durch's Action-Repertoire: **Golden Axe**, **Total Recall** und **Shadow Warriors** sind grafisch recht ansprechende, aber spielerisch halt nur solide Horizontal-Kloppereien; mit **Super Off Road** liegt noch eine leidlich gute Raserei aus der Abteilung „Vogelperspektive" in der Schachtel. Trotz deutscher Anleitung nun wirklich nix Besonderes.

Ein Ninja kommt selten allein: Shadow Warriors

5TH ANNIVERSARY

Zum fünften Firmengeburtstag schenkt Euch Rainbow Arts für 89,- DM eine Packung mit „10 Hits", zwei für jedes Jahr. Das mit den Hits darf man aber nicht so wörtlich nehmen. Sicher, **Rock'n'Roll** war und ist ein tolles Geschicklichkeitsspiel, und der Gauntlet-Clone **Garrison** gilt zu Recht als Klassiker. Aber **Startrash** (Geschicklichkeit), **Denaris** (Ballern), **Jinks** (Horizontal-Breakout), **Realm of the Trolls** (Plattformen) und **Spherical** (Action-Tüftelei) sind dann nur noch guter Durchschnitt. Und von **Bad Cat** (Katzen-Olympiade), **Danger Freak** (Stunt-Action) und **Graffity Man** (Sprüh-Action) reden wir besser erst gar nicht. Wäre da nicht das verlockende Preis/Leistungsverhältnis, könnte man sich dieses Geschenk schenken.

Von Flummis und Sternenmüll: Startrash

Bad Cat – Olympia für die Katz?

Der Baller-Knaller: X-Out

Turrican 2 – Turri forever!

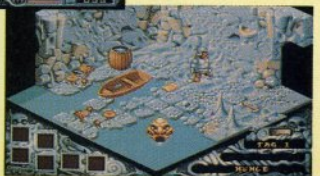
Die Cinematique-Premiere: Future Wars

Prachtvoller Adventure-Spaß: Op. Stealth

Grafik-Power von übermorgen: Space Ace

Ein Poppi für Pappi: Populous

Es darf wieder gerempelt werden: Speedball 2

Cadaver – Isometrik der edlen Art!

ACTION PACK

Ohne Jubiläums-Brimborium geht's erheblich besser: Hinter dem Allerweltstitel verbirgt sich eine weitaus interessantere Sammlung von Rainbow Arts. Für 89,- DM erhält der Käufer zwar nur vier Games, dafür sind es diesmal wirklich durchwegs Hits! **Turrican 1 & 2** sowie **X-Out** sind jedem Baller-Freak ein Begriff, und den Torschützenkönig **Kick Off** braucht man Digi-Fußballern wohl auch nicht mehr groß vorzustellen. Ein Wahnsinns-Angebot für Neu-Amigianer, eine deutsche Anleitung gibt's obendrein – so stellen wir uns eine Spitzen-Compilation vor!

ADVENTURE PACK

Der Preis bleibt gleich, nur der Inhalt wird immer weniger: Software 2000 legt für 89 Märker gar nur drei Games in die Schachtel, zwei davon lassen allerdings jedes Abenteurer-Herz höher schlagen. Gemeint sind **Future Wars** und **Operation Stealth**, die beiden Cinematique-Klassiker von Delphine Soft. Wer gerne knobelt und etwas für tolle Präsentation übrig hat, wird begeistert sein! Nicht ganz so begeisternd ist **Ooze**, der dritte im Bunde. Aber schlecht ist dieses Text/Grafik-Frühwerk der „Spirit of Adventure"-Macher um Guido Henkel ja nun auch wieder nicht – wenn man noch keines der drei Spiele besitzt, lohnt die Anschaffung auf jeden Fall.

AWARD WINNERS

Was mögen das wohl für Preisträger sein, die Empire da samt deutscher Anleitung für 84,- DM verhökern will? Nicht die Schlechtesten: Die strategische Götterdämmerung mit **Populous** macht auch heute noch Laune, die Hektik-Tüftelei **Pipe Mania** macht auch heute noch süchtig, und die Grafik-Orgie **Space Ace** ist auch heute noch ein Augenschmaus. Dazu gibt's **Kick Off 2**, viel mehr kann man für den Preis nun wirklich nicht verlangen!

BITMAP BROTHERS COMPILATION

Kommen wir für einen Moment zurück zur Formel „3 für 89", denn so hält es auch Renegade bei der Compilation-Premiere. In ihrer mit „Volume 1" untertitelten Sammlung hat die Bitmap-Bruderschaft einmal **Speedball 2** versteckt, den Oberbrutalo unter den Brutalo-Sportspielen. Dann gibt's hier noch **Cadaver**, schlicht und ergreifend das beste Actionadventure in Iso-3D. Abgerundet wird die Sache durch den Baller-Oldy **Xenon**, der seinem weltberühmten Nachfolger keineswegs nachsteht. Summa summarum macht das zwei Joker-Hits und einen Klassiker; jedes Urteil unter „super" verbietet sich daher von selbst!

CHAMPIONS

Auch bei Krisalis begnügt man sich mit drei Spielen, andererseits begnügt man sich hier auch mit bescheidenen 59,- DM. Das macht die Sammlung zum echten Sonderangebot für Sport-Fans: **Manchester United** ist eine der besten Computer-Dribbeleien überhaupt, vereint es doch Rasen-Action und Soccer-Management. Strategie pur ist beim **W.C. Boxing Manager** gefragt, der sich grafisch weit über die Genre-Konkurrenz erhebt. Der schwächste Titel ist hier **Jahangir Khan Squash**, die erste Versoftung des schnellen Hallensports. Tja, und da selbst dieser „Schwächling" im Joker-Test mit 74 freundlichen Prozenten abgeschnitten hat und es außerdem eine deutsche Anleitung gibt, hat die Sammlung ihren Namen durchaus verdient.

LES STARS

In Frankreich hält man nicht sooo viel von Bescheidenheit, für vier Games will Loriciel 99 Steine sehen. Schön und gut, die tüfteligen Geschicklichkeitstests sind allesamt nicht übel, reißen andererseits aber auch keinen vom Hocker. Angesagt ist zweimal Platten-Färben mit **Skweek** und dem Nachfolger **Super Skweek**, einmal Bällchen-Hüpfen in **Bumpy** (hierzulande eher als „Pop Up" bekannt) und schließlich eine hektische Wanderschaft im Stil von „Brat" (mit indirekter Steuerung) durch's **Builderland**. Alles recht nett zu spielen und auch ganz adrett anzusehen, für einen knappen Huni könnte man aber mehr erwarten.

MEGA BOX

Die Jungs von Rainbow Arts waren in jüngster Zeit wirklich fleißig, hier kommt ihre dritte Compilation des Tages. Aber obwohl keines der fünf Spiele wirklich mies ist, können sie trotz deutscher Anleitung den Preis von 99,- DM nicht hundertprozentig rechtfertigen. So ist **Oil Imperium** zwar eine ausgezeichnete Wirtschaftssimulation, aber halt wahrlich nicht mehr taufrisch, **Conquerer** ist frischer aber nicht so ausgezeichnet. Ähnliches gilt für das putzige Fantasy-Sportspektakel **Grand Monster Slam**, **Rock'n'Roll** (hatten wir schon) und die Steinerei **The Curse of Ra** - alles entweder arg betagt oder ziemlich mittelprächtig. Na, immerhin viel Abwechslung für's Geld.

MONSTER PACK VOL. 2

Schön anzusehen sind ja alle drei Spiele, die Psygnosis hier für 79,- DM verramscht, so richtig schön zu spielen ist hingegen nur eines - nämlich **The Killing Game Show**. Die Space-Opera **Awesome** konnte hingegen nie so richtig überzeugen, und **Beast II** ist ohne

Schreibtischarbeit für Grafik-Fans: W.C. Boxing Manager

Der Soccer-Mix: Manchester United

Schöne bunte Welt: Super Skweek

Der Wander-Knabe im Builderland

Verfluchte Steine: The Curse of Ra

Da ist Musik drin: Rock'n'Roll

Ein Robbi läßt's krachen: The Killing Game Show

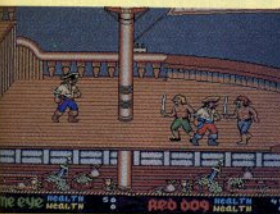
Biestig schwer: Beast II

Liieeeb: Super Puffy's Saga

Männersport: Panza Kick Boxing

Geteiltes Vergnügen, doppeltes Vergnügen: Tennis Cup

Hard Drivin' - wirklich hard...

Zum Einschlafen: S.T.U.N. Runner

Action mit (Enter-) Haken und Ösen: Skull & Crossbones

Cheat und Komplettlösung wenig mehr als ein beeindruckendes Grafik-Demo. Auch wenn hier Action in allen Farben und Formen geboten wird, auch wenn der Preis stimmt - das Monster Pack fällt gegenüber der Compilation-Konkurrenz erkennbar ab.

SILVER GAMES

Was wäre ein Compilation-Special ohne zumindest zwei Sammlungen von UBI Soft? Kaum vorstellbar, eben. Ihr erster Streich kostet 89 Deutschmark, bietet eine deutsche Anleitung und vier passende Spielchen: **Master Grand Prix** befriedigt so halbwegs Renngelüste, im übrigen gibt's recht ansprechende Joystick-Action. Am besten gefällt davon **Rick Dangerous**, aber auch **Super Puffy's Saga** und **Twin World** versprechen ein paar unterhaltsame Stunden vor dem Monitor. Nicht viel Weltbewegendes dabei, aber sonst hätte die Compilation wohl auch „Gold Games" heißen müssen..

SPORT'S BEST

Zugegeben, unter „best" stellen wir uns etwas anderes vor, schon überhaupt für 99,- DM. Man könnte es aber auch schlechter treffen als hier bei Loriciel, denn **Panza Kick Boxing** ist schließlich eine der überzeugendsten Demonstrationen, wie asiatischer Kampfsport am Computer auszusehen hat. Auch die Racketschwinger können mit dem optionsreichen Splitscreen-Match **Tennis Cup** durchaus zufrieden sein, lediglich die Rennfahrer gucken in die Röhre - **Turbo Cup** ist eine eher peinliche Veranstaltung. Für einen guten Fuffi hätte die Sache anders ausgesehen, aber bei dem Preis reicht's nur für's Mittelfeld.

SPORT GAMES HIT

Hier steht zwar Hit auf der Box, wer sie aufmacht, findet darin aber nur einen: **Great Courts** bietet nach wie vor Tennis vom Feinsten! Die drei übrigen Schachtel-Insassen sind dann nicht mehr so das Gelbe, **Master Grand Prix** zieht sich noch am besten aus der Affaire, das nahezu unspielbare **Super Ski** und die verunglückte Automatenumsetzung **Hard Drivin'** (Autorennen mit Vektorgrafik und unerträglicher Steuerung) hätten hingegen lebenslange Dunkelhaft verdient. Trotz deutscher Anleitung sind die geforderten 89,- DM in diesem Fall auf der Bank besser aufgehoben als bei UBI Soft.

TNT 2

Fünf Arcade-Umsetzungen samt deutscher Anleitung verspricht Domarks explosives Sonderangebot, darunter allerdings zwei absolute Rohrkrepierer: Sowohl die Wasser-Hatz **Hydra** als auch die Vektor-Hatz **S.T.U.N. Runner** zählen eindeutig zur Schlummersoft! **Skull &**

Crossbones bietet gerade noch erträgliche Action für Joystick-Piraten, **Badlands** ist eines der besseren Vogelperspektive-Rennen, und **Hard Drivin' 2** konnte ja bekanntlich richtig gefallen (dabei hat just dieses Programm kein direktes Spielhallen-Vorbild...). Trotzdem halten wir diesen Sprengstoff eher für einen Knallfrosch, und das, obwohl hier für 89,– DM auch mal der A500 Plus zum Zug kommt.

Das waren also unsere 14 vollwertigen Compilations, jetzt zur mit Spannung erwarteten „Halben": Gemeint ist **GBH**, die neue Budget-Reihe von Gremlin. Hier werden Oldies but Goodies in einer hübschen Mini-Box zum Preis von je 49,– DM neu aufgelegt, bisher sind bereits 10 Titel erhältlich. Darunter echte Hämmer wie bleistiftsweise „Super Cars", „James Pond" oder „Ultimate Golf". Und das Beste: Alle Spiele laufen einwandfrei am A500 Plus! (ml)

TITEL	BEWERTUNG	ANZAHL DER SPIELE	PREIS	HERSTELLER	GENRE
2 HOT 2 HANDLE	MITTEL	4	89,-DM	OCEAN	ACTION/SPORT
5TH ANNIVERSARY	MITTEL	10	89,-DM	RAINBOW ARTS	MIXTUR
ACTION PACK	SUPER	4	89,-DM	RAINBOW ARTS	ACTION/SPORT
ADVENTURE PACK	GUT	3	89,-DM	SOFTWARE 2000	ADVENTURE
AWARD WINNERS	GUT	4	84,-DM	EMPIRE	MIXTUR
BITMAP BROTHERS COMP.	SUPER	3	89,-DM	RENEGADE	MIXTUR
CHAMPIONS	GUT	3	59,-DM	KRISALIS	SPORT
LES STARS	MITTEL	4	99,-DM	LORICIEL	GESCHICKLICHKEIT
MEGA BOX	MITTEL	5	99,-DM	RAINBOW ARTS	MIXTUR
MONSTER PACK VOL.2	SCHWACH	3	79,-DM	PSYGNOSIS	ACTION
SILVER GAMES	MITTEL	4	89,-DM	UBI SOFT	GESCHICKLICHKEIT/SPO
SPORT'S BEST	MITTEL	3	99,-DM	LORICIEL	SPORT
SPORT GAMES HIT	SCHWACH	4	89,-DM	UBI SOFT	SPORT
TNT 2	SCHWACH	5	89,-DM	DOMARK	ARCADE

LEINANZEIGEN

Suche Hardware

Suche PC-Engine Spiele wie z.B. Alien Crush, Parasolstars, sowie alles für CD. Dieter 089/8503831

Suche dringend ein Nullmodem-Kabel zur Verbindung zweier Amiga 500. Außerdem brauche ich das Spiel Conquestador. Nur mittwochs von 17.00 bis 18.00 unter 0913/602192 anrufen. Danke!

Stop! Suche gut erhaltenes Powerplay Utility Freezer Modul. Zahle bis zu 50 DM! Tausche auch gegen Software. Tausche Amiga 9/91 und 10/91 und Amigasoftware gegen Gameboy mit Spielen. Florian Schoel, Waldhofstr. 42, 8221 Nußdorf

Suche dringend defk. Philips Monitor CM8833 (Bildröhre muß in Ordnung sein). Saarbrücken und Umgebung. Ruft an unter: 0681/702170 (Frank)

Suche Speichererweiterung für Amiga! Muß aber billig sein! Auf 1 MB, höchstens 1,5 MB. Adresse: Kovacevic Mario, Drosselweg 40, CH — 4528 Zuchwil oder unter der Nummer: 065 25 51 65 (Vorwahl CH)

Suche Festplatte für Amiga 500. Zahle bis 400 DM. Möglichst Raum Hannover. Ruf an: 0511/553928

Suche Amiga 500 (muß 100 % OK sein!) für bis zu 400 DM. Wenn möglich mit TV-Modulator (50 DM). Tel.: 02203/21779, Stephan Hardt, Zypressenweg 8, 5000 Köln 90. Danke!

Suche dringend defekte Amigas 500/2000. Zahle gut. Tel.: 07172/8278

Suche Amiga, Speichererweiterung, Laufwerke, Disketten, Joysticks, X-Power-Cartridge etc. Nehme defekte und 100 % funktionierende Geräte an. Preis nach VB. Suche auch PC und C 64 Zubehör. Faire Preise. Knut BrandenburgSaudi Wiemer & Trachte, P.O. Box 5627, Riyadh 11432, Saudi Arabia

Achtung dringend! Suche Amiga 500, 100 % OK, VB 300 DM. Mit o. ohne Zub. Tel.: 06421/77207

Bin 13 jährig und suche nicht zu teuren Amiga 2000, gut erhalten. Ev. mit Software und Zubehör. Nathan Luthi, Aussendorfstr. 18, CH — 8052 Zürich, Tel.: 01/3027173

Suche für Atari 800 XE Floppy und Datasette und auch Programme usw. Schreibt an M. Rügheimer, Coburger Str. 13, O — 6110 Hildburghausen

Suche günstig Amiga 500 und Farbmonitor, möglichst Raum Thür., da kein Fahrzeug vorh. Thomas Koschminski, Kaefernburgerstr. 32, O — 5210 Arnstadt/Thür.

Armer Schüler aus Ostdeutschland sucht preiswerten Amiga 500. Kann nur wenig Geld ausgeben. Monty Hilpert, August-Bebel-Str. 11, O — 6576 Triebes, Tel.: Triebes 374

Suche billigen Farbmonitor u. Drucker für meinen A 500. Verk. F 18 Interceptor für 40 DM. Schreibt an: Mirko Kültz, A-Wyspochowicz Str. 19, O — 3035 Magdeburg

Suche X-Power Prof. Cartridge. Biete 150 DM oder tausche gegen Lemmings u. 100 DM. Tausche Bun.Man.Prof. gegen Mad TV. Schreibt an C. Eberl, Banzel 17, 6573 Simmertal

Suche Festplatte 20 MB für Amiga 500 (kann bespielt sein). Suche auch Spiele: Nam, F 15 Strike Eagle, Monkey Island II, Elvira I u. II, Double Dragon III, Ralf Böhme, Tel.: 0211/434151, Fax: 0211/434152

Suche Amiga 500 mit Speichererweiterung (evtl. mit Farbmonitor). Angebote an Jens Schäfer, Kleiner Kamp 4, 3042 Munster, Tel.: 05192/4644

Suche für A 500 einen Farbmonitor und Speichererweiterung auf 1 MB. Tel.: 05143/8421

Biete Hardware

Biete Amiga-Action-Replay II für 140 DM. 1/2 Jahr alt, so gut wie neu. Tel.: 05192/10115 Stefan Eckhardt

Verkaufe Atari Lynx mit California Games, Blue Lightning und Road Blasters & Netzteil & Dialogkabel für nur 350 DM. Tel.: 95208/1677

Verkaufe Atari 520 ST mit 2 Laufwerken und Monochrom Monitor. Genius Mouse leg ich auch noch drauf! Preis VB! Tel.: 06172/26328

Amiga 500 neuw. 1/2 J. alt, kpl. mit Stereo Farbmonitor, 1 MB RAM, 2. externes Laufwerk und über 100 Anwendersoftware und Spiele für VB 1500 DM. Marko Rappholz, Lumumbastr. 6, O — 3034 Magdeburg

Verkaufe Monitor 1084 für 400 DM und 1 Golem 2 MB RAM Box für 300 DM. Biete außerdem 1 Roland D 10 Midi Synthesizer & Midisoftware & Midi Interface für 1800 DM. Call: 06431/44096 ab 18.30, Peter verlangen

Verkaufe Gameboy (incl. Dialogkabel und Kopfhörer) mit Tetris, Fortress of Fear und Skate or Die für 200 DM. Tel.: 0221/122187 nur montags und donnerstags ab 17.15. Fragt nach Dino!

Amiga 500 & Monitor & 512 KB & 2. 3,5 Laufwerk & Action Replay 2 m. 2 Monaten Garantie & 2 Joysticks & 13 Originale & Bücher & 17 Amiga Joker & 10 Disketten & Abdeckhaube & Diskettenbox. Tel.: 07154/21964 ab 13 Uhr

Verk. C64 mit Floppy, Drucker, S/W Fernseher, Datasetten, Laufwerk, 1 Joystick, 2 Diskettenboxen, 9 Datasetten und 48 Disketten für 550 DM. Ruft an: Tel.: 04105/76895 (fragt nach Christian)

Verkaufe C64 II, Neuzustand, 1984 Amiga Farbmonitor, Floppy 1541 II, 2 Transformer, Joystick u. 5 1/4 Software 700 DM. Gerd Hertel, Großbuendstr. 30, 7590 Achern 13

Verkaufe Gameboy mit 5 Spielen: Kung Fu Master, Side Pocket, Tetris, Chase HQ, Pinball, Kopfhörer, Dialogkabel. Alles zusammen 300 DM. Tel.: 06109/33672 (Rene) ab 18 Uhr

Biete an! A 2000 mit Monitor, Maus, Textomat, Deluxe Paint III, 16 Originalspielen, PC XT Carde (IBM kompatible), 2 Joysticks, 50 Leerdisks, Drucker: Star LC 10 Color. Tel.: 08781/1663, 2.000 DM

A 500 Power! Biete A 500 1 MB, Monitor, 2 LW, Drucker (Star LC 24-10), 2 Mouses, Gravis Joystick und ca. 60 Original Games (Schwerpunkt Simulationen) für schlappe 1.800 DM. Tel.: 0208/473443

Verkaufe Netzteil für A 500: 100% wegen Doppelschenkung! Preis n. VB. Contact under: 02133/46632 ab 18 Uhr. Remember: Das ganze Leben ist ein Quiz!

Verkaufe C 64 II & Floppy 1541 II, Disk Box und Joystick Quickshot 130 F für 400 DM. Tel.: 08821/78911 (Daniel Mendez)

Verkaufe A 500 1 MB RAM, TV-Modu., Joystick, Maus, Bücher (1 Jahr alt) u. Orig. Spiele, z.B. Battle Isl., Monkey Isl., Eye o.t. Beholder, Silent S. II uva. Preis VB. Tel.: 0202/6070481 (Jan)

Evolution 2000 für A 2000, Autoboot ab Kickstart 1.2 abschaltbar mit Inst. Software, mit SCSI Controller Kapazität 80 MB. Preis 450 DM. Tel.: 06677/8133 ab 16 Uhr

Verk. Amiga 500, 100 % OK mit 1 MB Speichererweiterung, 10 Orig. Spielen, TV Modulator, Abdeckhaube u. Zubehör für 1300 DM. Tel.: 06145/31668

Verkaufe Gameboy mit Gamelight, Tetris, Tennis, Super Mario, Chessmaster, Turtles, Spiderman komplett für 235 DM. Tel.: 069/835162

Verkaufe preisgünstig eine neue Amiga 500 Tastatur. Wer Interesse hat, schreibt an Christoph Boschan,

Rhinower Str. 8, O — 1058 Berlin oder ruft bei der Nummer Ost-Berlin 4480730 an und fragt nach Christoph

Verkaufe SCSI Festplatte, 105MB 17 MS Quantum für Amiga 500 (extern/seitl.)VB 1050 DM.Tel.:0451/281391

Verkaufe wegen Systemwechsel: Amiga 500 & Erweiterung & Monitor Philips & Games & Literatur & viel Zubehör, 200 Disks mit Software. 1350 DM. Nur 1 Jahr alt, 100 % OK. Tel.:0251/236143, nach Mark fragen

Verkaufe Amiga 500 & 1 MB Speichererweiterung & Maus & 3 Bücher und 4 Supergames: Railroad Tycoon, Bundesliga Manager Prof., Pirates und Player Manager. Alles Originale. VB 950 DM. Tel.: 07243/78360 ab 17.00

Disk-Codierer (Hardware) f. alle Amigas m. 2. LF! LED, langes Kabel, robust, 1a Qualität nur 50 DM per NN. Tel.: 0911/678728 (Mo-Do, 16-20 Uhr)

Verk. Amiga 500 (1 MB), Drucker Star N 610 m. allen dazugeh. Stecker, Super Textprog. & diverse Spiele & Demos & Joystick & Mouse usw. Alles für 800 DM. Ruft an: 0911/445689, Am Tage: 0911/304411

Wer will aufgerüsteten A 500 mit 1 MB, Accu, Uhr, Joystick, Software: Workbench 1.3D, Basic 1.2, Extras 1.3, Appetizer: Textvrb., Grafik, Sound, Spiel. Alles 100 % OK mit dt. Literatur. Pr.: 998 DM. Tel.: 08679/5992

Superangebot! Brandneues CDTV mit 3 Spielen zu verkaufen: Sim City, Psycho-Killer, H. of Baskerville. Top Zustand! 6 Monate Garantie! Alles für nur 1200 DM! Ruft heute noch an: 069/687238 (Kaya)

Verkaufe Amiga 1 MB, 20 Original Spiele z.B. Turrican 2, Lotus 2, NYW usw. (verkaufe auch einzeln), Maus, Kabel, Joystick, 8 Mon. alt, VB 1350 DM. Tel.: 09923/1919, Gregor

Verkaufe C 64 mit Floppy und mit 2 Joysticks, sowie 1 Diskettenbox, 1 Maus und 100 Disketten, Spiele und Anwendungsprogramme für nur 588 DM (komplett). Torsten Hofmann, Gartenstr. Nr. 5, 7320 Leisnig

Freezer! X-Power Professional (incl. X-Copy Pro., Durchg.Bus, Maussteuerung, Cheatmodus, Monitor etc.) kaum benutzt, 100 % OK nur 200 DM (neu 260 DM). Angebote an: Veit Lutzenberger, Fellererstr. 7, 8050 Freising

Verk. Amiga 500 & 1 MB & 1084S Farbm., ext. 3,5 Laufw., Joystick, Maus für VB 1100 DM bei Wegener Jan, Im Bahneck 28, 2090 Winsen/Luhe, Tel.: 04171/74577 ab 18 Uhr

Defektes A 500-Einbaulaufwerk für 30 DM an Sammler oder Bastler zu verkaufen. A. Schmitz, Lange Hecke 62, 4044 Kaarst 1. Tel.: 02131/602962

Suche Software

Suche dringend Speedball 2 und Panza Kick Boxing. Zahle bis 30 DM. Angebote ab 17.00 Uhr. 0214/25370

Suche Future Wars: komplett in Deutsch. Nur Original mit Verpackung und Anleitung. Zahle bis 50 DM. Tel.: 08433/252 von 15.00 bis 19.00 Uhr

Suche möglichst billig: Lotus I, Dino Wars, Indy 500, Beach Volley und Stunt Car Racer (Originale mit Verpackung etc.). Außerdem suche ich einen vier Spieler Adapter. Tel. Mo, Di, Do, 18 Uhr 0203/706694

Suche Karten für die ersten drei Level von Eye of the Beholder. Bitte schreibt an Malte Weber, Falkenried 84, 2000 Hamburg 20, Tel.: 040/486564

Suche Anti-Lemming Demo von der Fred Fish Disk 490. Und sonst noch gute Demos. Andreas Burg, Baumweg 3, 5024 Pulheim 1

Suche das Spiel WWF Superstars o. WCW Wrestling. Zahle gut! 02721/6727

Suche Cadaver und Their Finest Hour. Tel.: 05361/68752

Wer verkauft das Spiel Skweek oder Superskweek. Dringend gesucht. Zahle bis 50 DM für intaktes Originalspiel. Angebote an Manfred Sasse, Tel.: 05021/14271

Suche folgende Originale für Amiga 500: Super Skweek, Rolling Ronny, Magic Serpent, Monster Business, Rod Land, Ice Runner. Ilona Gottwald, Mozartstr. 3 a, 8051 Allershausen

Suche preiswert Originale: z.B. On the Road, Life & Death, Bundesliga Manager Prof., Winzer, Cash, European Superleague, Railroad Tycoon, Panza Kick Boxing, The Simpsons, M 1 Tank Platoon, deutsche Anleitung. Tel.: 0203/435750

Schüler sucht: Ski or Die, Eye of the Beholder, Indy 3 und TV Sports Basketball. Kann leider nicht mehr als 10 DM pro Spiel zahlen. Wenn möglich telefonisch bei Wagner Thomas. 08727/1007, nach Thomas fragen

Suche Amigarollenspiel Ultima 6, 7, Indiana J. 4, Monkey 2, Fate, Ultima 4, Might and Magic 2 & 3, Wizardry 7, Mule, usw. Nur Originale! Tausch möglich! Ingo Kranz, Lilienthalstr. 11, 2870 Delm. 04221/23123

Suche dringend preiswertes Schachspiel für Amiga 500. Angebote an: S. Lehmann, Senftenberger Str. 8, O — 8036 Dresden

Suche Psygnosis Games! Alte und neue! Suche außerdem noch Lösung von Dungeon Quest. Angebote und Preisvorstellung bitte an: Stefan Teich, Amorkamp 3, 4952 Porta Westfalica

Suche dringend das Game West Phaser (nur Original). Angebote an: Torsten Keser, Tel.: 07761/8777 (ab 18.00 Uhr)

Suche das Spiel Ghost & Goblins. Biete 30 DM, wenn 100 % OK. Ruft an 0228/334186 ab 19.00 Uhr

Suche jede Art von Amiga Soft. Zahle gut! Thomas Maschmann, Postfach 3035, 4900 Herford

Suche das Spiel Roadblasters für meinen Amiga 500. Angebote unter Tel.: 07324/3781 (ab 17 Uhr). Achim Wiedmann, Breite Str. 7/1, 7922 Herbrechtingen-Bolheim

Wer verkauft seine Amiga Spiele wie z.B. Battle of Britain oder Shadow of the Beast 1. Angebote, Listen und Preise an Jörg Koch, Berlinerstr. 13, 3436 Hess-Lichtenau

Suche Amiga Originale. Kaufe/tausche/verk. Suche u.a. Super Monaco Grand Prix, Gods, Magic Pockets, Paradroid 90 u.a. Habe Mega Lo Mania u.a. Maik Humpert, Auf dem Meech 38 a, 3040 Soltau 3, Tel.: 05191/12923

Suche Red Heat für meinen Amiga! (Nur Original). Angebote an: Oliver Schidlauske, Schwaikheimerstr. 15, 7057 Winnenden

Grand Prix Circuit dringend zu kaufen gesucht! Auch wenn Ihr andere Rennsimulationen zu verkaufen habt, schreibt an: Daniel Zschächner, Hauptstr. 41 a, O — 6710 Neustadt/Orca

Achtung! Schüler sucht für A 500: Space Quest 1 — 4, Kings Quest 2 — 4, Larry 3, Police Quest 1, Monkey Island, Hunter (Originale). Kann pro Game bis 30 DM zahlen. Bitte kompl. Deutsch und 100 % OK. Per Nachnahme. Pierre Pasler, Frankendorferstr. 68, 6556 Tanna

Suche Dungeon Master und Chaos strikes back, beide kompl. dt. und 100 % OK. (Originale). Tel.: 02171/55597 (Georg)

Suche billige Software mit Disk. Zahle bis 5 DM. Liste auf Disk an Otto Wiesner, Czermakstr. 14/2/11, A — 2000 Stockerau

Suche Original Carrier Command. Zahle 25 DM oder tausche gegen Last Ninja 2. Meldet Euch bei: Peter Dietrich, Varnbüler Str. 6, 7294 Hemmingen

Suche gute Amiga Soft. Besonders Rollenspiele, Sportspiele, Sierra Adv. aber auch alles andere. Schickt Eure Listen an: Harald Schulz, Brießelstr. 40, 3575 Kirchhain 1

Suche folgende Originale: Winzer, Bundesliga Manager Prof., Battle Isle, Silent Service 2 billig zu kaufen. Meldet Euch bei Marco Hamann, Birkenstr. 8, O — 2000 Neubrandenburg

Wer hat ein Amiga-Herz für einen Schüler aus Berlin Ost und verkauft Software oder schenkt mir eines seiner ausgedienten Amiga Spiele? Biete bis 10 DM. 100 % Antwort! Angebote an: Thomas Lachmuth, Oberspreestr. 61 c, O — 1190 Berlin

Wer hat sein Original Faery Tale durchgespielt und gründlich satt? Ich kaufe es zu einem guten Preis! Suche außerdem AJ 3/90. Ruft an: 05293/1333

Suche folgende Amiga Originale: E.H.Int. Soccer, Manchester U. Europe, Player Manager. Zahle je bis zu 30 DM oder tausche geg. Oil Imp., Nuclear War, Fugger, Footballmanag. II & Exp! Schreibt an: Michael Eger, Alsenbornerstr.

2 a, 6751 Neuhamsbach

Kaufe alle Games von: Cinemaware, Lucasfilm sowie alle möglichen Adventures und Simulationen. Nur Original mit Verpackung und Anleitung. Zahle sehr gut. Wenn´s geht in Deutsch. Marco Simmersbach, Am Mühlacker 5, 6302 Lich 1

Habt Ihr zufällig Zack Mc Kracken, Turtles oder Ninja Warriors zu verschenken? Ja? Dann schreibt an Sebastian Tiddicke, Alte Str. 37, 4600 Dortmund 1

Suche für meinen Amiga 500 gute Software (nur Originale!). Besonders: Kick Off II, Railroad Tycoon, Big Business usw. Schreibt bitte an: Oliver Gutmann, Fernkorng. 17/1/10, 1100 Wien (oder Tel.: 0222/622397) Austria

Suche dringend Cruise for a Corpse! Zahle 55 DM oder tausche gegen Hard Drivin I und Stun Runner, nur Original. Schreibt an: Benjamin Glocker, An der alten Kirche 136, 4400 Münster

Suche für Amiga dringend: New Zealand Story und Robocop! Zahle gut! Nur Originale! 08731/5593

Suche für Amiga 500 Originale: Ski or Die, Wrath of the Demon, Ghosts & Goblins, Ghouls & Ghosts. Biete dafür 60-70 DM mehr oder weniger. Also schreibt an: Christoph Klimek, Siedelmeisterweg 28, 1000 Berlin 51

Wargamers aufgepaßt! Ich suche Typhoon of Steel, Bandits of the Ancient China, Breach 2, Harpoon Battle Sets 1-2-3-4, Balance of Power 1990 Edition u.a. (Nur Originale incl. Anleitungen) Zahle gut. Frank Tinschert, Dernburgstr. 27, 1000 Berlin 19

Suche jegliche Art von Software auch PC u. Demos, Spiele: alles an Breakoutvarianten, The Killing Game Show, Swap, Think Cross, Traders u.a. auch im Tausch. W. Wiesner, PF 202, O — 7240 Grimma

Suche für Amiga Army Moves und Starflight. Zahle gut. Mario Magazin, Ennsgasse 5/38, 1020 Wien, Austria

Suche Rollenspiele! Champions of Krynn, Death Knights of Krynn etc. Melden bei 06109/61071 (Steffen)

Biete Software

Verk. Hägar für 40 DM, 100 % OK oder tausche gegen andere neue Games. Björn Schmidt, Dürerstr. 20, 4703 Bönen, Tel.: 02383/8158

Verkaufe Amiga- Games sowie Game Boy mit Spielen, 3,5" HD. Biete auch Swatch Chronos. Call: 02173/12250

Biete Software für den Amiga! Tel.: 05732/74111 (24 Std.) Nur telefonisch!

Amiga-PD von Privat. Liste gegen 1,70 DM Rückporto von Dieter Ungerer, Wellenkampstr. 16, 8000 München 45

Verkaufe 100 % intakte Originale: Elvira komplett dt., Lemmings, Their finest hour zu je 40 DM. Nur per Vorauskasse. Matthias Eckl, Bergstr. 9, 8451 Hahnbach, Tel.: 09664/1624

Biete an: Wer braucht 600 Tips für 1 DM pro Stück. Ruft an: 08669/36271 (Peter)

Verkaufe Amiga Original Life & Death 45 DM. Lieferung per Nachnahme bei: Lars Trietzsch, Yacobsohnstr. 47, O — 1120 Berlin

Verk. Amiga Originale: Secr. of Monk. Island 55 DM, B.A.T. 45 DM, Midwinter 45 DM, Their Finest Hour 45 DM, ADS Destr. 40 DM, Robocop 40 DM, The Hunt for Red Oct. 40 DM; Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O —1183 Berlin. Tel.: 030/6817140

Verkaufe Golden Axe (Original) 30 DM. Tausche auch gegen Ghouls &Ghosts oder Ghosts & Goblins. Benjamin Kniesel, 7300 Esslingen, Tel.: 0711/329759

Originale: PGA Tour Golf, Legend of Faerghail je 50 DM, Player Manager, Emlyn Hughes Int. Soccer je 40 DM, Projectyle, Sub Battle, Hardball je 25 DM, komplett 190 DM. Tausch möglich; 0631/45162 (Klaus)

Verkaufe neueste Amiga Soft zu günstigen Preisen! Tausch auch möglich. Schreibt schnell an Markus Häusenberger, Florastr. 24, CH — 8953 Dietikon. (Schickt 1 Leerdisk für die Liste mit)

Verkaufe Orig. Amiga Games z.B. Chuck Rock, Football Manager, Indy III (Adv.) usw. oder tausche gegen F-15, Gods, Shadow Dancer, Hägar oder Flight of the Intruder. Peter Brielmayer, Hofstatt 10, 7770 Überlingen

Verkaufe das legendäre Spiel MIG 29 Fulcrum für den Atari ST zumSensationspreis von 75 DM. Spiel in Top Zustand! Sven Bergmann, O — 6821 Leutsch Nr. 5

Verk. orig. Cadaver & Save Disk & Lösung & Pläne für 50 DM. Tausche orig. Nitro, T. Out Run, Sidewinder, Toki, Batman, Switchb.2, Brat oder verk. für je 30 DM. Tel.: 08195/372

Achtung! Verkaufe Amiga Originale zu Superpreisen, z.B. Interceptor 25 DM, Superman u. Fugger 35 DM, Football Manager 30 DM, oder tausche gegen Pirates, Rings of Medusa I u. II. Wer alles kauft, bezahlt nur 120 DM und kriegt die Amiga Disk 1 kostenlos dazu. Ruf doch mal an: Tel. 08638/67840 (Slavo) ab 18 Uhr oder schreib an: Slavo Dmytrasz, Troppauerstr. 29 b, 8264 Waldkraiburg

Verkaufe Originale per Vorauskasse: Sindbad, Chrono Quest je 30 DM, Ultima IV, Bards Tale I, II je 35 DM, Fish 20 DM, Quiwi 10 DM und Textomat 45 DM. A. Braun, Riphganstr. 39, 5000 Köln 71. Tel.: 0221/708337

Verkaufe die Spiele Fugger u. Invest (Originale). Preis VB. Heinz Hansjosten, Reppertsweg 3, 6689 Merchweiler, Tel.: 06825/7736

Verkaufe über 40 Originalspiele ab 4 DM (z.B. The Plague, Midnight Resistance, Menace, Vaxine, Licence to kill, etc.) Fast alle mit Originalanleitung. Liste gegen Rückporto (60 Pf) bei: H. Nauhaus, Tivolistr. 11, 7800 Freiburg

Verkaufe und tausche PD-Soft. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal

Verkaufe Amiga Call Ver. 4.0 u. Deutsches Handbuch. Tel.: 05521/3781

Originale: Kick Off 2 30 DM, Over the Net 35 DM, Lost Patrol 35 DM, Betrayal 50 DM, 069/854161 (Robert)

Verkaufe Originale: M.U.D.S. 40 DM und Loom 40 DM, Tel.: 06150/4848 (erst nach 16.00 anrufen!) Kai Griegereit

Dringend! Biete Hard Drivin II, F-

29 Ret., X-Out, Moonwalker, Katakis, Danger Freak, Garrison & Volleyball Sim., Realm of the Trolls. Suche Intruder, Birds of Prey, Turrican (Tausch möglich) M. Vogler, Str. d. Frohen Zukunft 9, O — 6518 Weida

Biete viele Spiele ab 25 DM. Spiele fast immer hohe Wertung in Joker, ASM od. P.P. U.a. M 1, Lemmings, WW-World, L.O.F. Verkaufe auch komplette Sammlung (ca. 35 — 40 Games) an Meistbietenden. Ruft an 05242/46581 ab 17.00 Uhr. Marco

Verkaufe Monkey Island 45 DM und Toki. Tel.: 06196/71525 Thomas verlangen

Verkaufe/tausche Originale: Baal, Jack Nicklaus Golf & Course Disk 01, Life & Death, Monkey Island. Sven Mückenheim, Otto-Haberlandt-Str. 63, 3426 Wieda, 05586/1359

Verkaufe Game Boy incl. Super Mario Land, Tetris und Game Light (Beleuchtung zum Aufstecken) für schlappe 165 DM. Schlagt zu, einmalige Gelegenheit! Ruft an oder schreibt an: Marco Seidler, Alte Jakobstr. 122, 1000 Berlin 61, Tel.: 030/251 1298

Verkaufe meinen Gameboy mit Tetris und 7 weiteren Spielen und Lightboy und Tragtasche für schlappe 360 SFr (Kopfhörer sind leider nicht mehr vorhanden). Info bei: Stefan Wettstein, Glärnischstr. 51, CH — 8810 Horgen, Tel. 01/7253440

Tausche Software

Tausche Indiana Jones (Adv.) gegen Space Ace oder Operation Stealth. Ruft an unter: 089/648445 (Barbara)

Tausche oder verkaufe Original Amiga Century (40 DM), Shiftrix (40 DM) und Ghostbusters II (50 DM). Bei Tausch werden Simulationen bevorzugt. Wer kaufen oder tauschen will, schreibt an: Sven Mayer, Moselstr. 46, 5591 Valwig

Stop! Tauschpartner für neue Games am A 500 gesucht! Tel.:06824/4433. Verkaufe: Power Play 12/90, 3 - 7/91. Kaufe JOKERs 1/91 — 7/91 Michael

Tausche Original Venus the Flytrap und Bloodwych & Datadisk gegen zwei Lucasfilmspiele Eurer Wahl. Bitte nur schriftlich antworten. Schreibt an Jens Wunderwald, Aktienstr. 100, 4330 Mülheim a.d.Ruhr. Alles natürlich für Amiga. Außerdem bekommt Ihr auch noch Eye of Horus dazu.

Tausche neueste Amiga Soft. Bin 100 % zuverl. Schickt Eure Listen an: Flying Shark, Postfach 9, A — 8614 St. Jakob, Österreich

Österreich: Tausche Original Amiga Spiele: Legend of Faerghail, Antares, Dragon Wars, The Hunt for Red October, Spell Bound. Tel.: 03173/2700 (Gottfried)

Tausche Operation Stealth gegen Monkey Island oder Elvira; Coin Op Hits II Compilation (5 Games) gegen Great Courts II; R-Type I gegen Xenon II. Nur Originale, 100% OK. Schreibt an F. Brucker, Mühlegärten 6, 7631 Rust. Die Schnellsten erhalten eine Gratis-Leerdiskette!!

Tausche BAT gegen Western Games (natürlich Original). Interessenten melden sich bitte bei: Benny Birner, Theresienstr. 6, 8071 Großmehring. Tel.: 08407/548

Wer tauscht Originale wie Börsenfieber, Waterloo, Katakis oder Starblaze gegen Napoleon, Knights of the Sky oder Populous. Angebote an: Markus Gutte, Schrammstr. 44, O — 8800 Zittau

Tausche: Bundesliga Manager Prof., Antares, Return of Medusa, alles Orig. Suche: Battle Isle, Wing Commander, Mega lo Mania. Tel.: 06441/51883

Tausche Turrican II, Ninja Remix, Maniac Mansion, Paranoia Complex und Tom & Jerry (Fast alle noch mit Verpackung und Anleitung) gegen Leisure Suit Larry I, Codename: Iceman, Police Quest I und Kings Quest IV. (Kings Quest IV muß nicht unbedingt sein). Schreibt an: Robert Elsell, Dernburgstr. 4, 1000 Berlin 19

Tausche Originale: Legend of Faerghail und Genghis Khan gegen Corporation, BAT oder Battle Command. Tel.: 0221/701333. Bitte erst nach 15.00 Uhr (Serkan verlangen)

Tausche oder verkaufe Orig. Aces of the great War für mindestens 65 DM. Tausche gegen Mega lo Mania, Battle Isle, Lotus Turbo C. 2. D. Adhikary, Reppinghauserstr. 7, 5277 Marienheide

Hallo Leute, suche Tauschpartner für A 500. Habe jede Menge Games. Suche Thunderhawk u. The Simpsons. Schreibt an Dirk Buch, Hauptstr. 24, 5108 Mönschau oder Tel.: 02472/2295

Tausche Terminator 2, Nebulus 2, Neuromancer, Hard Nova, Gunship, Monster Business (Original mit Verpackung!) gegen: Beast 1 o. 2, Magic Pockets, Elf, Baby Joe, Blues Brothers, je nach Interesse. Falk Jertzimbeck, Adam-Müllerstr. 1, 6780 Pirmasens

Tausche Original Game Century gegen Original Monkey Island, evtl. mit einer extra Prämie (mit deutscher Anleitung). Adrian Brysch, Fontainestr. 29, 4840 Rheda-Wiedenbrück

Stop! Biete: Kings Quest VI & Gesamtlg. Suche: Eye of the Beholder. 08092/6378

Tausche Unreal gegen Indiana Jones oder andere Adventures. 06131/504615

Tausche Sim City oder Populous gegen Hill Street Blues. Habe auch noch Winzer zum Tauschen. Tel.: 089/438825 (Chris)

Tausche Maupiti Island (dt.) gegen Monkey Island (dt.) Informationen unter: 005021/14271 (Mario)

Biete: Dungeon Quest 15 DM, Star Flight mit Tips 35 DM, Hill Street Blues 30 DM, Panza Kick Boxing 25 DM, pro Tennis 15 DM, Gladiators 10 DM, Bards Tale I 20 DM. Tausche die Spiele gegen: Mega lo Mania, Drakkhen. Henning Gloystein, Am Mülenturm 16, 4000 Düsseldorf 31

Wer sagt mir die Lösung für Zak Mc Kracken? Ich tausche sie gegen das Malprogramm Appetizer mit Handbuch (das Original). Sven Dreier, Einbecker Weg 15, 3418 Uslar 1

Tausche Wrath of the Demon, Transworld, Kick Off und das Kindwordsprogramm gegen Lotus 2 und Final Fight. Bitte nur werktags von 13 bis 14 Uhr. 07123/31887, fragt nach Alexander

Tausche oder verkaufe Originale: Back to the Future 2, Rainbow Islands, Supercars, Baal, Menace. Bitte schreibt an: Florian Moser, Landstr. Hauptstr. 147/13, A — 1030 Wien

AMIGA Orig. Tausche Leg. of

Faerghail, Drakkhen, Toki und Armada gegen James Pond, Loom, Elvira, Eye of the Beholder od. Spirit of Adventure. 2 gegen 1. Tel.: 06544/6556 (Peter)

Tausche mein Robin Hood gegen Iron Lord, Powermonger oder Railroad Tycoon. Zu Railroad T. zahle ich noch 20 DM dazu. Tel.: 06150/53444

Tausche: Kult, Powermonger, Bobo, Swords of Twilight, Speedball, Blood Money, Operation Neptun gegen: Larry-Tripple-Pack oder Larry 5. Schreibt an: D. Eischeid, M.-Herrmann-Str. 24, O — 7034 Leipzig

Biete: Das Original Computerspiel Turrican 1; suche: das Original Computerspiel Toki. Ruft mich an: 07232/6238

Tausche Originale: Monkey Island, Eye of the Beholder, Indy III Adv., Big Business und Power Monger. Tel.: 09721/186147 (tägl. ab 18 Uhr, Frank)

Suche Battlemech, Indi 500, Awesome; biete Elvira, Antares, M1 Tank Platoon, Geisha, bezahle auch. Tel.: 06021/97649 Lars verlangen

Brain is searching for hot PC-contacts all over the World. Write to Brain, P.O.Box 21, 8607 Kapfenberg, Austria. (Do not hesitate). Cool letters welcome! PC! PC! PC

Tausche je eins der folgenden Originalspiele mit Verpackung und Anleitung gegen Original Formula One Grand Prix: Lotus 1, Lotus 2, Super Cars 2, Team Suzuki, Super Monaco GP, Toyota Celica GT, Combo Racer. Frank Schuermann, Hindenburgstr. 7, 4986 Roedinghausen

Verkaufe Orig. Amiga Games: Legend of Faerghail, Titano und Roulette Royal. Angebote bitte schriftlich an: Nico Maus, Fasanenstr. 1, 7500 Karlsruhe 1. PS: Tausche alle Games gegen Bundesliga Man. Prof.

Tausche Mean Streets, Thunderhawk, Chambers of Shaolin, The Second World gegen Monkey Island 1 und 2, Elvira 2, Loom, Die Kathedrale, Eye of the Beholder. Schreibt an: Marko Huebler, Untere Dorfstr. 7, O — 8808 Niederoderwitz

Verschiedenes

Fußballfans aufgepaßt. Suche alles von K. Augenthaler. Zahle auch. Tel.: 02134/36883 (Norbert)

Verkaufe alte Computerzeitungen wie ASM usw. zu billigen Preisen. Liste gegen 60 Pf in Briefm. Antwort auf jeden Fall. Thorsten Heckeroth, Höhenweg 1 a, 4630 Bochum 5

Zu kaufen gesucht für Amiga 500: BTX-Anschluß mit Software, BTX-Modem (mit ZZF), Philips TV-Tuner AV 7300. Codes zu Sim City, Ancient- und Future-Cities. D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Hilfe! Wer kann mir bei meinem Problem helfen? Wer kann mir das Codewort nennen, mit dem man in Basic programmieren kann. PS: Belohnung ist zu erwarten. Tel.: 02293/6831

Lösungen! Lucasfilm, Sierra, viele andere! Stück 5 DM. Rabatte bei Absprache. Tel.: 02191/668373 (Nicolai)

Ihr braucht Cheats, Tips, Komplettlösungen, Karten usw? Schreibt an: Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal

200 Cheats, Tips u. Tricks zu über 180 Spielen. Z.B. Brat, Pang, Chuck Rock, Toki und viele mehr! Bei Alexander Just, Brückenstr. 11, 8780 Gemünden. Vorkasse 20 DM Schein o. per Nachnahme = 20 DM u. Nachnahmegebühren.

Suche Amiga Joker Heft 12/90. Zahle vollen Preis. Schreibt an: Markus Haufe, Herrmannstr. 6, O — 8500 Bischofswerda

Spielst Du gerne? Bist Du ein Freund von SF? Dann informiere Dich über Meteor 4! Schreibt an: Alexander Tepaß, Steinstr. 3, 4240 Emmerich

Verkaufe Amiga Joker Hefte: 12/89 bis 9/91 für je 6 DM !!! Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Public Domain-Club Schorndorf: MS-DOS und Amiga, Infos gegen RP bei: Jürgen Dietrich, Rehhaldenweg 156, 7060 Schorndorf.

Amiga Action Replay und alte ASM Hefte günstig abzugeben. Tel.: 06431/44715 (Dominique verlangen)

Hallo Freaks, braucht Ihr Lösungen, Karten, Tips und Cheats? Schreibt an: Tobias Hiltl, Andechserstr. 8, 8451 Ammerthal

Verkaufe viele Zeitschriften: ASM, Amiga Magazin, Power Play, Amiga Special, PM, Cinema und mehr. Liste 1 DM RP: O.Flegel, Fischbekerstr. 32, 2153 Neu Wulmstorf

ASM und Power Play! Verkaufe! ASM: 3 — 6/91 und 11/90 (je 3 DM, gut erhalten), außerdem Sonderausgabe 7 (Secret Service) für 2 DM. Power Play (mit Power Tips, aber abgetrennt): 5/90, 7/90, 8/90, 12/90, 1/91, 2/91, 4 — 7/91 für je 2,50 DM. Außerdem ein Abenteuer zu DSA (Das Grabmal von Brig Lo) für 5 DM. Telefon: BRD 06427/2243, Alexander (am besten Donnerstag zwischen 15 und 17 Uhr) Alexander von Hedenström, Burgwaldstr. 19, 3553 Cölbe-Schönstadt

Deutsche Amiga Anleitungen: Biete über 50 Anleitungen vom Hitchhiker über Powermonger bis hin zu Gunship. Frank. Rückumschlag oder 1 DM in Briefmarken an: Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42. Suche Tauschpartner für Adventures und Rollenspiele.

Verkaufe Virenkillermodul für Amiga 500 35 DM. Tausche oder verkaufe Originale: M 1 Tank Platoon und Century. Außerdem noch Speichererweiterung auf 1 MB 70 DM incl. 1 Jahr Garantie. Tel.: 0221/5002

Suche Komplettlösung zu Island of lost Hope und Larry 2. Zahle bis zu 10 DM. Bitte erst ab 15 Uhr anrufen. Tel.: 0208/471626

AMIGA JOKER Sonderheft Simulationen gesucht, da beim Verlag vergriffen. Helmut Krause, Berliner Str. 65, O — 5069 Erfurt

Verkaufe DSA-Abenteuer (je 10 DM) und Abenteuerkästen (je 25 DM). Alles in 1A Zustand. Habe mehr als 35 Abenteuer und 6 Kästen! Tel.: 09193/8781 (Wolfgang)

Softwareclub: Der internationale Simulations- und Strategiesoftwareclub sucht noch Mitglieder auf PC/Amiga/C64. Info bei: SSSC Int., c/o Boris Aschwanden, Rehbühlstr. 31, CH — 8610 Uster, Schweiz

TV-Turner 7300 für 125 DM. Orig. Spiele Sim City, Börsenfieber, Manager je 35 DM. Suche das Spiel Transworld, auch im Tausch C64. Mike Gonschorek, Schulhof 22, O — 4090 Halle/Westf.

Verkaufe Komplettlösungen. Alles von Sierra, Lucasfilm, Dynamix, Attic und vielen anderen. Auch von Uraltspielen. Gratisliste anfordern. Eine Lösung kostet 2 — 10 DM. Es kommt auf die Lösungsmenge an. Christian von Mellenthin, Olpener Str. 138, 5000 Köln 91

Verkaufe: Anleitungen (Kopien) von Indy III (Adv.), Invest, Transworld zu je 7 DM. Schreibt an Oliver Klein, Am Klingbach 28, 6796 Schmittweiler

Verkaufe Their Finest Hour 40 DM u. Rocket Ranger 20 DM, zusammen 50 DM u. Porto. Verkaufe AMIGA JOKER 11/89 — 2/90 u. 5/91 — 3/92 je Ausgabe 3 DM u. Porto. Suche Tauschpartner für PC. Tel.: 0506/7932 (Stefan)

Suche vom Terminator 2 (limitierte Auflage) das T-Shirt. Nur 100 % OK! Zahle 20 DM und Versandkosten. Schreibt an: Sebastian Deickert, Prager Str. 31, O — 1200 Frankfurt/Oder

Verkaufe Lösungen zu topaktuellen Spielen. Billig! Liste anfordern bei: Armin Fischwenger, Dr. Gmelin Str. 74, A — 5020 Salzburg

Verkaufe die beste Computerzeitschrift der Welt: AMIGA JOKER Ausgabe 11/89 bis 5/90, 7/90, 9/90, 11/90, 1/91 bis 3/91, 11/91, jedes Heft (alle gut erhalten) für Preis VB. Schreibt an: Christian Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Giessen-Wieseck

American Football! NF2. Die Superspiele der Woche aus Premiere usw. Nur VHS und z. Privatgebrauch. Liste gegen 2 DM Rückporto. Michael Röttger, Am Schloß 1, 4194 Bedburg-Hau. Tel.: 02824/2507

PD-Games Club!! Club Magazin, Preisausschreiben, kostenlose Kleinanzeigen, Tests, Info gegen 2 DM Rückporto. Heinz Hansjosten, Reppertsweg 3, 6689 Merchweiler

Suche deutsche Anleitung zu 3D Construction. Video u. Buch. Biete dafür Game Powermonger, biete weiterhin Cadaver & Leveldisk II, Invest, F-29 und andere. Liste anfordern. Alles Originale! Volker Schulze, Ketziner Str. 18, O — 1550 Nauen

Kaufe AJ 11/89, 12/89, 1/90 u. 3/90 u. Maus-Joystick-Umschalter, Action Replay 2, Disk Codierer. Biete auch als Tauschobjekt Century (NP 75 DM Orig.) wegen Doppelschenkung. Tel.: 02351/53434

Verkaufe 1 MByte für 60 DM, Deluxe Paint Buch II 30 DM, III 35 DM, Zeitschriften ASM 12/90 — 11/91 für je 6 DM, Powerplay 1/91 — 12/91 für je 5 DM, Playtime 5/91 — 11/91, ges. 25 DM. Alle in Ordnung. Tel.: 09191/64846

Rollenspiele per Post! Wer schon immer eine perfekte Simulation eines Fantasylandes in einer mittelalterlichen Welt spielen wollte, ist bei uns richtig. D.A. Games, Wennenfeld 346, A — 6972 Fußach

Verk. die Amiga Joker-Ausgaben 11/89 — 3/91. Jede in Top-Zustand wie neu und mit Poster. Preise nach Vereinbarung. Tel.: 089/6015430 (Deutschland), Pontus Henrikson, Agrippastr. 2A, 8000 München 83

Suche AJ 11/89, 12/89, 1/90, 2/90, 3/90, 5/90. Tel.: 07436/8067

Suche Cheats zu R-Type I u. II, Rock & Roll, Oil Imperium, Batman (The Caped Crusader), Blood Money u. Lösung zu Police Quest I. Alles Amiga. Schreibt an: B. Kuchenbrod, Rathausstr. 40, 6451 Mainhausen 1

Verkaufe Spiele für Gameboy 30 DM p. St. Solar Striker, Gole, Chessmaster-Schach, Burai Fighter, Fortress of Fear. Tel.: 06722/5203 Sven

Kontakte

Musiker und Grafiker erstellen und komponieren für Euch hochqualitative Grafiken und bis zu achtstimmige HiFi Sounds in besten und vielfältigsten Stilrichtungen. Also zögert nicht lange und ruft an: Tel.: 08224/7458 oder schreibt an: Hasan Yüksel, Marktplatz 3, 8875 Offingen

Suche Tauschpartner für Amiga Demos. Tel.: 04821/43455 (Dirk)

Suche Tauschpartner für Amiga Games! Schickt Eure Listen oder Disk an: Denis Kärcher, Hauptstr. 13, 7539 Kämpfelbach 2. 100 % Antwort.

An alle Amiga Zocker! Suche zuverlässige Tauschpartner im Kreis Hannover. Schickt doch einfach Listen an: Christian Lenkeit, Steinstr. 32, 3257 Springe 2 oder ruft an unter: 05045/7545

Hey Freaks, swapping partners needed. Only 0 — 7 days. I'm searching for contacts. Marc Schöller, Lindauer Str. 25 a, 7980 Ravensburg. Tel.: 0751/62918. Only calls !!! After 18.00. Call soon. Thanks!

3D Construction Kit! Wer hat Lust, mir zwecks Erfahrungsaustausch zu schreiben? (Habe Probleme mit Rahmen). Also schreibt an Martin Lohr, Am Erlenbusch 9, 7905 Dietenheim 1 (Amiga)

This is Splash!! I am searching for some new contacts for swapping on the Amiga machine. I take all kind of stuff, I dont have. But please, not older than 3 weeks. 0461/74882. Splash, P.O. Box 1243, 2398 Harrislee. Auch Verkauf

Einsteiger sucht Tauschkontakte in ganz Europa. Schreibt mit Liste. Suche besonders Simulationen. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Suche Tauschpartner für Amiga Soft! Kein Tauschpartner für einmal gesucht! Listen an: Andreas Kaufmann, Im Römerfeld 6, 6502 Mz-Kostheim. 100 % Antwort.

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Möglichst im süddeutschen Raum! Brieftauben an: Alexander Hagl, Schönbacher Str. 42, 8892 Kühbach. 100 % Rückantwort

Achtung Mädels! Die weibliche Leserschaft darf mir (26 J.) schreiben. Kennenlernen erwünscht! Andre Kern, Schönscheidtstr. 9, 4300 Essen 13

Suche Amiga Tauschpartner/in! Auch Einsteiger. Tausche PD, Listings, Utilities und Originale. Ich selbst bin 15 und besitze einen A 500. Wer interessiert ist, schreibt an: Sven Mayer, Moselstr. 46, 5591 Valwig

Grafiker (Logo—Designer) sucht Anschluß an eine Demo Gruppe. Alle Zuschriften werden 100 % beantwortet. Diskretion wird garantiert. S. Koppelmann, Wasterfeldstr. 21, 4555 Rieste

Suche Tauschpartner/in für PD, Demos, Soundtracksamples und Module. Schickt Eure Disks und/oder Listen an: Olaf Berk, Großer Weg 35, 3057 Neustadt1

Suche zuverlässigen Tauschpartner für A 500. Suche alles neu & alt, besonders AD & D Games von SSI. Listen an: L. Henderson, Mühlenstr. 3, 5520 Bitburg oder ruf an! Tel.: 06561/17868

An alle Programmierer! Wir suchen noch fähige Grafiker, Sound, Bitmap und Vektorgrafik Spezialisten zwecks Bildung einer Programmiergruppe. Ziel: S.F. Simulationen zu programmieren. System Amiga 500. Ralf Angerbauer, In der Taus 29, 7150 Backnang

Suche Tauschpartner in ganz Deutschland. Es wäre gut, wenn Ihr Eure Spiele auf Diskette schreibt und einen Brief und Eure Adresse. Habe gute Software. Bin 100% zuverlässig. Marco Simmersbach, Am Mühlacker 5, 6302 Lich1

Suche zuverlässigen Tauschpartner für A 500 aus Norddeutschland! Schreibt an: Torsten Petz, Rauachstr. 124 A, 2000 Hamburg 70

Xerox ist searching actually for new top contacts and for new members in different countries. Also contact me for supporting our disk mags and parties! Gamma-Ray of Xerox, Stefan- Jäger- Str. 12, A — 8605 Kapfenberg

Suche Tauschpartner für Amiga Demos, Diashows und Sounddisks aller Art. Bitte nur legale Software. Schreibt an: Roger Butzug, Bauernjoergstr. 3, 7967 Bad Waldsee

Suche zuverl. Amiga-Tauschpartner für PD, Demos, Spiele-Demos usw. Eben alles, was legal ist! Ruft an: 07391/4401. Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen. Habe vor allem: Kickstart, Bavarian

The Power Boys! Sucht zuverlässige Tauschpartner für A 500 (Demos, Intros, Musikpr.) Schreibt an: Gotcha of TPB, Trambahnstr. 14, L — 4334 Esch-Alzete, Luxemburg

Suche Tauschpartner für alles, was es so gibt! Bevorzugt sind Music-Swapper, um neue und selbstgemachte Module (Med, Protracker...) zu tauschen! Auch an Erfahrungsaustausch interessiert! Write to: Tobias Beelin, Internat Lender, 7591 Sasbach/Achern, West Germany. So long...

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe z.B. Toki, Gods, Nebulus II, Battle Isle, Die Kathedrale usw. Suche die Spiele: Elf, Muds, Atomino. Schreibt oder ruft an: Tel.: 02446/3885 (fragt nach Marcel)

Amiga User sucht Amiga Userin zum Kennenlernen. Ich bin 18 Jahre alt und will nicht mehr alleine auf meinem Computer herumhacken. Du auch nicht? Dann schreibe an: Holm Stange, Richard-B.-Str. 8, O — 9200 Freiberg (100 % Antwort)

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe neueste Spiele: Battle Isle, Lotus 2 etc. Liste erhältlich. Schreib an: Alexander Neudorfer, Rosa-Hofmannstr. 3, 5020 Salzburg, Austria (Bitte Liste mitschicken)

Club hat Superleistungen. Infos bei Blue Lightning, Am Pumpwerk 7, 2942 Jever. Kaufen/tauschen /verkaufen Software! Schickt Listen 100 % back. Frankierter Rückumschlag

Amiga Zocker! Suche Tauschpartner. Schickt Listen an: Steffen Gross, Wiesenstr. 13, 6701 Meckenheim oder ruft an: 06326/5231. Ich verschicke auch Liste nach Wunsch (Porto beilegen)

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Tel.: 02833/7741 (Marc)

Junges, erfolgreiches Programmierteam (3 Spiele) sucht Graphiker, Programmierer (PC, C64, Amiga) für gemeinsame Projekte und Konvertierungen. Tel.: 06071/23713 (Jan)

Suche Computergirl, das Adventures genauso liebt wie ich! Schreibt doch mal: Sylvia Gross, Glogauerstr. 10, 1000 Berlin 36

Suche Tauschpartner! Für neue, alte Soft. Tausch auf 5,25 Zolldisk möglich! Bogner Peter, Hohenhewenstr. 6, 7760 Radolfzell. Tel.: 07732/55339

Suche preiswert ältere und neueste Spiele für Amiga 500. Insbesondere: Secret of Monkey Isl., Silent Serv. 1 & 2, Airbus A 320, Air Support, Das Boot, Birds of Prey. Michael Sperl, Hülsenweg 11, 5628 Heiligenhaus, Tel.: 02056/68433

Suche Tauschpartner für Amiga Software (Adventures). Schickt Eure Listen an: Lars Paradies, Franzstr. 18, 3580 Fritzlar oder ruft an: 05622/2315

Hey Guys! Suche Software. Biete dagegen sehr viel. Schickt Eure Listen an: Steffen Schulz, Hartstr. 12, 7140 Ludwigsburg

Welcher Computeranfänger mit einem Amiga 500 möchte mit mir Kontakt aufnehmen. Habe auch einen Amiga. Bin auch Anfänger. Ich bin 12 Jahre alt. Markus Breitsprecher, Nordring 29, 8542 Roth

4 Swapping latest Legal Amiga Stuff, contact: A. Krisinger, Am Waldeck 44, 5204 Lohmar 1, Germany (no phonecalls) Disk & long letter for 100 % answer. Lamer let it be!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Sendet Disks oder Listen an: Markus Förtsch, Hainzendorf 7, 8622 Burgkunstadt, Tel.: 09572/2604

Suche zuverlässigen Tauschpartner/in für Amiga-Software. Ruft mich an: 02131/514658 ab 16.00 (Nicht nur für einmal)

Axxis sucht Mitglieder!! Wir suchen noch good Coders, GFX-Man. Wenn Du was kannst und Lust hast, mit uns zu arbeiten, dann ruf an: A/0463/35266 or write to: P.O. Box 333, A — 9021 Klagenfurt

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Ich habe Top-Games. Bitte schickt Eure Listen an: Björn Carstensen, Taunusplatz 6, 6070 Langen. PS: 100 % Antwort

Kostenlos
ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag
Kleinanzeigen
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

WICHTIG:
Anzeigen, die auf Raubkopien schließen lassen oder indizierte Spiele bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht! Außerdem bitten wir alle Einsender um etwas Geduld — mit zwei bis drei Monaten Wartezeit muß gerechnet werden!

KLEINANZEIGEN COUPON AMIGA Joker

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- ○ Biete Hardware
- ○ Biete Software
- ○ Tausch
- ○ Suche Hardware
- ○ Suche Software
- ○ Kontakte
- ○ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Schreibtischarbeit für Grafik-Fans: W.C. Boxing Manager

CHAMPIONS

Auch bei Krisalis begnügt man sich mit drei Spielen, andererseits begnügt man sich hier auch mit bescheidenen 59,- DM. Das macht die Sammlung zum echten Sonderangebot für Sport-Fans: **Manchester United** ist eine der besten Computer-Dribbeleien überhaupt, vereint es doch Rasen-Action und Soccer-Management. Strategie pur ist beim **W.C. Boxing Manager** gefragt, der sich grafisch weit über die Genre-Konkurrenz erhebt. Der schwächste Titel ist hier **Jahangir Khan Squash**, die erste Versoftung des schnellen Hallensports. Tja, und da selbst dieser „Schwächling" im Joker-Test mit 74 freundlichen Prozenten abgeschnitten hat und es außerdem eine deutsche Anleitung gibt, hat die Sammlung ihren Namen durchaus verdient.

Der Soccer-Mix: Manchester United

LES STARS

In Frankreich hält man nicht sooo viel von Bescheidenheit, für vier Games will Loriciel 99 Steine sehen. Schön und gut, die tüfteligen Geschicklichkeitstests sind allesamt nicht übel, reißen andererseits aber auch keinen vom Hocker. Angesagt ist zweimal Platten-Färben mit **Skweek** und dem Nachfolger **Super Skweek**, einmal Bällchen-Hüpfen in **Bumpy** (hierzulande eher als „Pop Up" bekannt) und schließlich eine hektische Wanderschaft im Stil von „Brat" (mit indirekter Steuerung) durch's **Builderland**. Alles recht nett zu spielen und auch ganz adrett anzusehen, für einen knappen Huni könnte man aber mehr erwarten.

Schöne bunte Welt: Super Skweek

Der Wander-Knabe im Builderland

MEGA BOX

Die Jungs von Rainbow Arts waren in jüngster Zeit wirklich fleißig, hier kommt ihre dritte Compilation des Tages. Aber obwohl keines der fünf Spiele wirklich mies ist, können sie trotz deutscher Anleitung den Preis von 99,- DM nicht hundertprozentig rechtfertigen. So ist **Oil Imperium** zwar eine ausgezeichnete Wirtschaftssimulation, aber halt wahrlich nicht mehr taufrisch, **Conquerer** ist frischer aber nicht so ausgezeichnet. Ähnliches gilt für das putzige Fantasy-Sportspektakel **Grand Monster Slam**, **Rock'n'Roll** (hatten wir schon) und die Steinerei **The Curse of Ra** – alles entweder arg betagt oder ziemlich mittelprächtig. Na, immerhin viel Abwechslung für's Geld.

Verfluchte Steine: The Curse of Ra

Da ist Musik drin: Rock'n'Roll

MONSTER PACK VOL. 2

Schön anzusehen sind ja alle drei Spiele, die Psygnosis hier für 79,- DM verramscht, so richtig schön zu spielen ist hingegen nur eines – nämlich **The Killing Game Show**. Die Space-Opera **Awesome** konnte hingegen nie so richtig überzeugen, und **Beast II** ist ohne

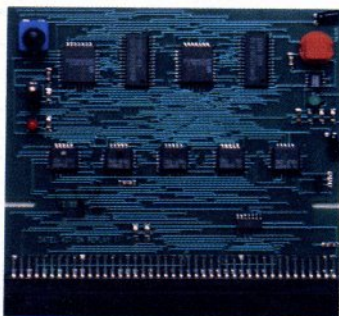
Ein Robbi läßt's krachen: The Killing Game Show

Was bitte ist ein FREEZER?

Im Know How haben sie sich bereits eine eigene Ecke erobert, und überhaupt sind sie derzeit in aller Munde: Freezer, jene coolen Module, die scheinbar unbegrenzte Möglichkeiten versprechen. Dennoch wissen nur die wenigsten, was es wirklich mit den digitalen Tiefkühlern auf sich hat – Zeit für einen kleinen Grundkurs!

Oberflächlich betrachtet, ist ein Freezer erstmal ein unscheinbares Kästchen mit einem roten Knöpfchen darauf. Erst wenn man das amigabeige ummantelte Modul in den Expansionport an der linken Seite des Rechners gesteckt hat und auf besagtes Knöpfchen drückt, erfährt man etwas über seine inneren Werte. Die sind von Modell zu Modell unterschiedlich, drei Basisfunktionen sind jedoch allen Freezern gemeinsam: Einmal das eigentliche „Freezen", worunter man ein „Einfrieren" des gerade laufenden Programms versteht. Toll, und wozu soll das gut sein? Na, um an die beiden anderen Hauptfunktionen heranzukommen – ein solcherart angehaltenes Game kann nämlich mit unendlich vielen Leben versorgt (also „getraint") und/oder vervielfältigt werden, wobei sich oft sogar der Kopierschutz überlisten läßt!

Anno Dazumals

Kein Wunder also, wenn böse Zungen Freezer auch gerne als „Crackermodule" bezeichnen. Diesen Ruf haben die Geräte bereits seit Urzeiten, gab es sie doch für den C 64 schon, als Commodore mit dem Amiga noch schwanger ging. Pionierarbeit leistete hier vor vielen Jahren das „Freeze Frame", allerdings war es in punkto Funktionsvielfalt und Bedienungskomfort auch ein echter Dinosaurier. Doch spätestens mit Aufkommen des sehr viel umgänglicheren „Expert-Cartridge"

Heißes Innenleben, eiskalt serviert!

verfielen die Jünger des Brotkastens in eine wahre Freezermania! Vor gut zwei Jahren schwappte mit dem „Nordic Power" die Freezer-Welle dann auch auf den Amiga über, heute sind wir schon wieder etliche Schritte weiter…

Moderne Zeiten

Neue Geräte wie das „Super Cartridge", „X-Power" oder „Action Replay III" beherrschen die Standarddisziplinen längst aus dem Effeff und können mit vielen weiteren Extras aufwarten. So gehören resetfeste und ständig aktive Viruswarner zum Repertoire, ein Diskettenmonitor fehlt ebensowenig wie bequeme Kopierfunktionen, die Möglichkeit, Sounds und Bilder aus x-beliebigen Programmen zu „klauen" oder sich bei Guru-Alarm auf Fehlersuche zu begeben. Wer's ganz genau wissen will, darf sich auf unseren großen Freezer-Vergleichstest in der nächsten Ausgabe freuen, wo wir alle derzeit erhältlichen Cartridges eingehend besprechen. Jetzt wollen wir den verbleibenden Platz nutzen, um Euch noch über ein paar grundsätzliche Gegebenheiten aufzuklären:

Keine Rose ohne Dornen

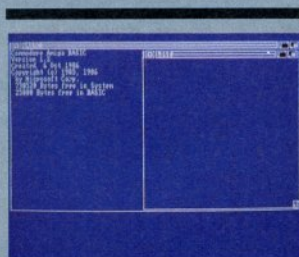
So sollte man sich darüber im Klaren sein, daß beim 500er der Expansionport radikal blockiert wird – externe Festplatten oder Speichererweiterungen werden somit leider heimatlos. Sicher, theoretisch läßt sich eine sogenannte Expansionport-Weiche zwischenschalten, doch garantiert die Praxis keineswegs problemlose Zusammenarbeit.
Beim A2000 hingegen wird der Prozessorport belegt, was immer dann schlecht ist, wenn hier schon eine Turbokarte ihren Dienst verrichtet. Andererseits könnt Ihr die eh vergessen, weil die meisten Freezer sich nicht mit erhöhten Taktfrequenzen vertragen – der Beschleuniger müßte also abschaltbar sein und direkt auf der Mutterplatine bzw. dem Prozessorsockel sitzen. Oweh, sind die coolen Kästchen also möglicherweise gar nicht so cool? Doch, doch, wartet auf den nächsten User-Club und entscheidet selbst! (rl)

Alles über Basic

Diesmal widmet sich unsere nicht enden wollende Reihe „Alles über…“ den verschiedenen Basic-Dialekten: Wo liegt der Star-Programmierer von morgen richtig, wie kann auch der blutige Einsteiger schon ansprechende Ergebnisse erzielen?

Eines Tages selbst ein Game wie „Apidya“ oder „Sim Ant“ auf die Beine stellen, wer hätte noch nie davon geträumt? Aber braucht man dazu nicht viel, viel Erfahrung? Doch, die braucht man. Schade, dabei hättet Ihr schon so eine tolle Idee für „Spirit of Tiefenbach“ oder gar „Joker - The Game“ im Kopf gehabt? Tja Leute, dann macht Euch doch einfach mal ans Sammeln von Erfahrungen! Am besten mit jener Programmiersprache, die auch Starcodern wie den Bitmap Brothers oder Manfred Trenz zu den ersten Gehversuchen verhalf: Basic.

Grundsätzlich…

…hat Basic den Ruf, extrem leicht erlernbar, dafür aber die langsamste Programmiersprache überhaupt zu sein. Verständlich, denn es handelt sich hier um eine sogenannte **Interpretersprache**. Das heißt, während ein Basic-Programm läuft, muß der Amiga jede einzelne Programmzeile in die einzige (Programmier-) Sprache übersetzen, die er versteht: Assembler. Klar, daß das Zeit kostet, andererseits ist Assembler-Programmierung nun wirklich nicht für Einsteiger geeignet.
Immerhin läßt sich ein Basic-Programm nach dem Eintippen sofort starten. Bei **Compilersprachen** wie z.B. „C“ oder „Pascal“ ist das anders, hier wird das Eingetippte bereits *vor* dem Programmlauf in Maschinensprache-Häppchen zerlegt - das Programm läuft dann später zwar schneller, dafür dauert die Erstellung umso länger. Nun ist aber bei Spielen die Geschwindigkeit besonders wichtig, taugt also Basic gerade mal für Fingerübungen? Keineswegs, schließlich gibt es neben dem altehrwürdigen Amiga-Basic mittlerweile drei bärenstarke Dialekte, die einen prima Kompromiß zwischen Einsteigerfreundlichkeit und vernünftigen Ergebnissen versprechen!

Billig in jeder Beziehung: Amiga-Basic

Amiga-Basic

Dennoch wollen wir zunächst dem Klassiker die letzte Ehre erweisen: Seit 1987 wurde keine „Freundin“ ohne Amiga-Basic ausgeliefert, erst vor einem halben Jahr fiel die beigelegte Disk dem Rotstift zum Opfer. Kein großer Verlust, denn allzuviel taugte das unendlich langsame Amiga-Basic ohnehin nie. Schon gar nicht für Spiele: Scrolling, Sprites, Bobs und Musik sind zwar machbar, nur Flackern und Ruckeln muß man halt in Kauf nehmen. Ja, die Grafikmodi HAM und Double Playfield sind sogar nur über Tricks nutzbar.
Zwar versteht Amiga-Basic eine Menge Befehle und ist multitaskingfähig, trotzdem sieht es gegen die mondäne Konkurrenz eher blaß aus. Daran kann auch der Editor für die Texteingabe nichts ändern, mit dem sich die Programme schön strukturiert (wenn auch langsam) auflisten lassen.

Pulldown-Menüs und Windows - mit GFA-Basic kein Problem.

GFA-Basic 3.5

GFA-Basic genießt unter Kennern einen ausgezeichneten Ruf, allerdings taugt auch dieser Dialekt nicht viel zur Spieleprogrammierung - dazu sind die Grafikfunktionen zu eingeschränkt und letztlich auch zu langsam (wobei hier jedoch alle verfügbaren Modi unterstützt werden). Zur Hochform läuft GFA-Basic hingegen bei der Programmierung von Anwendersoft auf: Die mathematischen Funktionen stoßen bis in wissenschaftliche Bereiche vor, Windows und Pulldownmenüs sorgen für den professionellen Look. Um den Programmen dann noch Siebenmeilenstiefel überzuziehen, sind Compiler erhältlich, die sie zwei- bis dreimal so schnell laufen lassen.
Dank des umfangreichen Befehlsangebots, Multitasking, einem hervorragenden Editor und einer klar strukturierten, deutschen Anleitung ist GFA-Basic wirklich empfehlenswerte Entwicklersoftware für Anwendungen. Im Lieferumfang enthalten ist ein Run-only-Interpreter, mit dem die selbsterstellten Programme auch selbständig laufen, Ihr könnt die Selfmade-Soft

also problemlos weiterkopieren. Vorausgesetzt, Ihr programmiert nicht auf einem A500 Plus oder A3000 – dann solltet Ihr lieber auf das angekündigte Kickstart 2.0-Update warten.

Nicht umsonst so populär: AMOS

AMOS – The Creator

Endlich kommen wir zu einem Spiele-Basic reinsten Wassers! Wer mit der englischen Anleitung zu Rande kommt, kann hier dank vielfältiger und flotter Grafikfunktionen schon bald die schönsten Games und Demos programmieren. Nur auf Multitasking muß man verzichten, außerdem läuft AMOS rein meßtechnisch etwa halb so schnell wie GFA-Basic. Andererseits zeigen Games wie „Amosteroids" auf der Demodisk, wie mit wenigen Befehlen eindrucksvolle Effekte programmiert werden. Ein Zuckerl für fortgeschrittene Programmierer ist die Animationssprache AMAL, sie steuert unabhängig vom normalen Basic-Programm und weitgehend ruckelfrei Scrolling, Bobs und Sprites. Profis dürfen Soundtracker-Module in ihre Programme einbauen, sie nachträglich mit dem AMOS-Compiler beschleunigen und mit AMOS-3D sogar in die Welt der Vektorgrafik einsteigen.
Zudem gibt es eine eigene AMOS-PD-Serie mit über 340 Disketten, außerdem beschäftigen sich zahlreiche Userclubs mit dem populären Basic-Dialekt. Vermutlich, weil es der bislang einzige ist, der auch unter Kickstart 2.0 problemlos läuft!

Dreingabe bei Blitz-Basic: Ein rasanter „Defender"-Clone.

Blitz-Basic

Nomen est Omen: Hier werden die Programme vor dem Start blitzschnell compiliert, hinterher geht dann richtig die Post ab. Leider wird das hohe Tempo mit fehlendem Multitasking erkauft, auch ist Blitz-Basic vergleichsweise schwierig zu programmieren. Doch die Mühe lohnt, denn selbst astreine Arcadespiele sind kein Problem – das tolle „Defender"-Demo auf der Diskette zeigt, wie Grafik, ruckfreies Scrolling, tonnenweise Sprites und starke Soundeffekte programmiert werden. Ehrlich, davon könnte sich so manches kommerzielle Assembler-Game eine dicke Scheibe abschneiden! Daher wollen wir auch großzügig über die sparsame deutsche Anleitung und den etwas ungewöhnlichen Editor hinwegsehen. Immerhin ist ja bereits ein Kick 2.0-kompatibles Blitz-Basic angekündigt, das dann über 80 neue Befehle (incl. 3D-Vektor-Programmierung), verbesserte Mathematik, Windows usw. bieten soll. Ob ein Update der alten Version möglich sein wird, stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest.

Fazit

Amiga-Basic ist also nur wegen des (Null-) Preises interessant, GFA-Basic erste Wahl für Anwendungen. Der angehende Spieleprogrammierer greift entweder zu AMOS oder zu Blitz-Basic – hier ist zwar mehr Einarbeitung erforderlich, der Lohn der Mühe sind jedoch phantastische Effekte. Wie immer Ihr Euch entscheidet: Ihr werdet Euch wundern, wie toll ein Basic-Game aussehen kann, wenn es in einem modernen Dialekt programmiert wurde! (rl)

Info & Bezug

GFA Systemtechnik
Tel.: 0211/5065286

GTI
Tel.: 06171/73048

Solaris
Tel.: 0221/314717

BASIC-DIALEKTE IM ÜBERBLICK

NAME	EINSATZ-GEBIET	ERLERN-BARKEIT	KICK 2.0-KOMPATIBEL	BESONDERES	PREIS	HERSTELLER
Amiga-Basic	Allround	Gut	Nein	Lag jedem Amiga bei; jetzt nicht mehr erhältlich	–	MICROSOFT
GFA-Basic	Anwendungen	Gut	Nein	Kick 2.0-Update inVorbereitung; Mini-Malprogramm anbei	ca.160,-DM	GFA-SYSTEMTECHNIK
Amos-The Creator	Spiele	Sehr gut	Ja	Amos-PD-Serie erhältlich; Demospiele anbei	ca. 150,-DM	EUROPRESS SOFTWARE
Blitz-Basic	Spiele	Mittel	Nein	Kick 2.0-Version in Vorbereitung; Demospiele anbei	ca 190,-DM	SOLARIS

KICKER CUP

Die gute Nachricht zuerst? Okay: Den fidelen Opas konnten wir im letzten Heimspiel zeigen, wo der Hammer hängt – nämlich an Maxens rechtem Bein, dem damit noch kurz vor Toresschluß ein genialer Torschuß gelang! Und bei dieser 1:0-Führung blieb es dann auch ...

Jetzt die mittelschlechte Nachricht? Okay: Es hagelte mal wieder drei Gelbe Karten – je eine für Uschi und Bröselmair, weil sie hinter dem Tor äh ... Bodybuilding trieben, und eine für Captain Mike, der mit Trommel und Peitsche aufs Feld wollte. Die ganz schlechte Nachricht am Schluß? Okay: Mit Tür... äh, Torsteher Wunderlich haben wir nun schon den zweiten Verletzten; er beging den Fehler, sich mit Brork zu streiten.
Und die sonstigen Neuigkeiten? Den Einsatz habt Ihr auf 75% zurück- und den Eintrittspreis auf 12 DM hochgeschraubt. Gierige Inflationstreiber, Ihr! Trotzdem wurden über 12.000 Zuschauer Zeuge der denkwürdigen Begegnung, womit nun 143.000 Zählerchen am Girokonto unserem Bankkredit von 150.000 DM gegenüberstehen. Das bringt uns zur kommenden Aufgabe: Auswärts gegen United Hofftschwer, das zofft sehr ... Aber wir haben ja Euch und Euren Sachverstand, den Ihr bitte wieder mit der Beantwortung folgender Fragen unter Beweis stellt:

1) Wieviel Einsatz dürfen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?
Pro Spielfeld-Quadrat nur ein Spieler – unsere beiden Bettlägerigen müssen natürlich dasselbe hüten!

3) Möchtest Du den Spieler vom Transfermarkt kaufen?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Der Eintrittspreis interessiert uns mal wieder nicht – zu uns kommt eh kein Schwein, weil wir ja bei den Hofftschwerern kicken!

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?
Theoretisch denkbar wären weitere 350.000 Märker Vereinsverschuldung.

Also schnell alles notieren! Egal wie (wir beschäftigen einen Hieroglyphenforscher), nur schriftlich muß es sein. Eine kurze Nachfrage bei Herrn Schwarz-Schilling ergab, daß eine Postkarte das geeignetste, wenn auch nicht alleingültige Medium wäre. Wir werden dann all die Megabytes an hereinflatterndem Input lesen, auswerten und schließlich in unser Fußballmanager-Programm einfüttern. Tja, und sobald wir wissen, wie die hoffnungsschwangere Partie gelaufen ist, werden wir Euch im Mai-Joker natürlich eingehend informieren.
Wo wir schon so viel von Hoffnung reden: Ihr dürft erneut darauf hoffen, daß Ihr mehr von der ganzen Chose habt als eine Briefmarke weniger, denn jeder Einsender hat die Chance, seinen Portoeinsatz in multiplizierter Form wieder herauszuholen. Alte Hasen wissen sicher längst, daß hier von unserer traditionellen Verlosung die Rede ist. Also höret und staunet – wieder mal gibt es ganz heiße Preise zu gewinnen, nämlich

1 x Larry 5
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Voraussetzung ist natürlich, daß Ihr Eure Adresse nicht vergeßt! Und ehe wir unsere vergessen; hier ist sie ...

Joker-Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Das Spielfeld

Gegner

1	2	Tor 3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1	Brork	Tor	—	31	180.000
2	Wunderlich	Tor	28	v.	150.000
3	Bröselmair	Abw	23	32	320.000
4	Joker	Abw	17	33	190.000
5	Nettelbeck	Abw	—	v.	220.000
6	Freckmann	Abw	18	20	60.000
7	Ponikwar	Mit	—	16	260.000
8	Regnet	Mit	12	18	220.000
9	Celal	Mit	19	17	190.000
10	Magenauer	Mit	14	33	250.000
11	M. Labiner	Mit	13	45	290.000
12	Dzierzynski	Ang	7	30	140.000
13	Stein	Ang	9	18	100.000
14	B. Labiner	Ang	8	28	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Schlimmel	Abw	41	469.500 DM

Die Joker-Tabelle

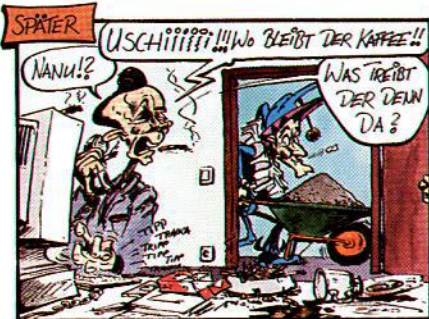
Mannschaft	Punkte	Tore
1 Maniac Menschen	17:3	28:11
2 Un. Hofftschwer	16:4	29:13
3 Opafun	15:5	25:8
4 Might & Matschig	14:6	17:11
5 Hammerfoot	13:7	26:9
6 Indianerbones	12:8	19:24
7 *FC JOKER*	11:9	16:15
8 Blue Beiß	11:9	16:15
9 Berlin East/West	11:9	15:16
10 Battle Kumpans	10:10	20:16
11 Bodo Tiltners	10:10	17:15
12 Bummico	9:11	17:17
13 Wurm. Wolfschreck	8:12	16:20
14 Langohrer SK	8:12	15:20
15 Playpower	8:12	11:21
16 Raschmehr	7:13	19:25
17 Dragonfight	6:14	10:23
18 Austerwitz	5:15	15:26
19 AMS	5:15	9:20
20 Hardball Killers	4:16	11:26

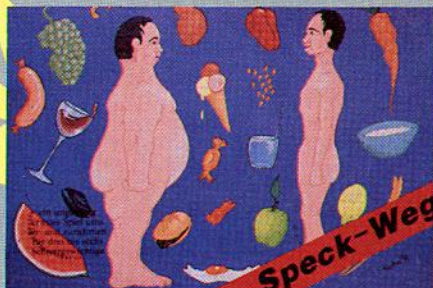
Ergebnisse: 10. Spieltag

FC JOKER	—	Opafun	1:0
Dragonfight	—	Langohrer SK	1:2
Bummico	—	Indianerbones	6:0
Austerwitz	—	Might & Matschig	2:0
Blue Beiß	—	Hammerfoot	2:1
Playpower	—	Wurm. Wolfschreck	1:0
Raschmehr	—	Bodo Tiltners	2:0
Berlin East/West	—	Hardball Killers	2:0
AMS	—	Maniac Menschen	2:0
Battle Kumpans	—	Un. Hofftschwer	2:0

Paarungen: 11. Spieltag

Un. Hofftschwer	—	*FC JOKER*
Opafun	—	Blue Beiß
Might & Matschig	—	Raschmehr
Maniac Menschen	—	Hammerfoot
Indianerbones	—	Battle Kumpans
Hardball Killers	—	Dragonfight
Wurm. Wolfschreck	—	Austerwitz
Bodo Tiltners	—	Bummico
AMS	—	Berlin East/West
Langohrer SK	—	Playpower

THE UNBELIEVABLE AMIGA JOKER

STROMAUSFALL...

Die Tage werden wieder länger, die Röcke kürzer – Abmagerungskuren haben wie in jedem Frühjahr Hochkonjunktur. Also haben wir das passende Spiel aufgetan, und wem das nicht genügt, der kann bei einem feinen Brett-Rolli die überflüssigen Pfunde ausschwitzen.

Speck-Weg

In diesem Kuriosical mimt die fröhliche Zockerrunde eine „Selbsthilfegruppe" von drei bis sechs Dicken, die gemeinsam 'ne vierwöchige Hungerkur durchziehen. Das pralle Drama spielt sich auf einem stabilen Brett mit allen wichtigen Lokalitäten von Speckstadt ab: Drei Gasthäuser, Pommesbude, Kneipe, Fitneß-Center und Diätarzt. Ihr übernehmt eine Spielfigur wie Paola Pamp oder Franz Feist, die allesamt eine besondere Fähigkeit aufzuweisen haben (weniger Hunger, ißt kein Fleisch usw.). Zu jedem Wochenbeginn zieht man fünf Zielkärtchen, also eines pro „Werktag". Diese legen nun fest, wo man sich einzufinden hat – in welcher Reihenfolge der Fettwanst seine Kärtchen abarbeitet, bleibt ihm/ihr hingegen selbst überlassen. Dabei kann man zwar pro Runde (Tag) beliebig weit ziehen, allerdings treiben lange Wege den Hunger ungebührlich in die Höhe.

In den Freßtempeln muß man sich dann die zufällig ermittelten Tagesmenüs reinziehen (es sei denn, man gewinnt ein Würfelduell gegen seine Hungerpunkte), wobei je nach Art der anfänglich gewählten Diät manche Lebensmittel stärker reinknallen als andere. Sollten mehrere Teilnehmer zugleich in einer der Örtlichkeiten schlemmen, schmeckt's sofort besser, weshalb sich die Kalorienzahl wesentlich erhöht – insofern ist die Routenplanung also nicht ganz unwichtig. Im Fitneßcenter wird abgenommen (aber auch nur, solange man sich dort allein aufhält), und beim Arzt muß man eine witzigfiese Ereigniskarte ziehen.

In diesem Sinne geht es weiter mit Einladungen zum Eisessen, Sabotageaktionen (Pizzadienst zum Mitspieler schicken) und anderen Gehässigkeiten. Pro 10.000 Kalorien hat man ein Kilochen mehr auf den Rippen, und nach den vier Wochen gewinnt halt der „Leichteste". Man muß zwar vermutlich nicht wirklich pervers sein, um Speck-Weg zu mögen, aber eine gewisse Neigung zum Absonderlichen wäre schon nicht schlecht. Erste Wahl ist das Game daher nur für dickleibige Masochisten, Hella von Sinnen und andere Oberschrillis.

So, jetzt zu einer weiteren vielversprechenden Schwitzkur – wer jemals eine zünftige Prügelei mit Orks und Trollen überlebt hat, erinnert sich bestimmt an die kiloschweren Steine, die ihm dabei vom Herzen fielen! Und wo trifft man auf Brork und Co.? Falls nicht gerade ein Familienfest in unserer Hundehütte abgefeiert wird, dann sind die Jungs garantiert in:

Domain

Diese unterirdische, labyrinthische Domäne dient einem hinterhältigen Zauberer als Heimstatt, der sich seinen Spaß daraus macht, arglose Helden mit dem Versprechen unermeßlicher Reichtümer in die düsteren Kammern zu locken. Nun, Kleinodien und normale bis magische Items gibt es dort tatsächlich massenhaft (sogar vier Hauptschätze, von denen man als erster einen hinausschmuggeln muß, will man das Spiel gewinnen), aber leider auch Monster jeder Art und Größe, Fallen und andere Widrigkeiten.
Soweit Ihr „Hero Quest" oder „Dungeon" kennt, habt Ihr schon eine ungefähre Ahnung von dem, was Euch hier bevorsteht: Würfel-Kämpfe mit haarsträubenden Ungeheuern (ehrlich, unser ganzes nettes Städtchen hat sich gesträubt!), nervenzerfetzendes Suchen nach gangbaren Wegen und natürlich die ganz tief drinnen versteckten Kostbarkeiten. Ähnlich wie bei den Kollegen entsteht das Labyrinth erst dadurch, daß die bis zu vier Heroen langsam voranschreiten; nach Belieben ein oder zwei Felder pro Zug. Denn sobald sie unerforschte Gefilde betreten, muß zuerst ein zufällig gezogenes Irrgarten-Kärtchen auf den entsprechenden Bereich der labbrigen Pappunterlage gelegt werden – und so verläuft auch hier jede Partie anders.
Selbstverständlich bietet das Labyrinth jede Menge Abwechslung wie z.B. Geheimgänge, dunkle „Unterführungen", die man nur mit Laternen betreten sollte, verschlossene Türen und viele speziell markierte Felder, auf denen Spells oder nützliche Gegenstände ihrer Entdeckung harren, vielleicht aber auch nur eine Horde gräßlicher Untoter. Die Mitspieler kämpfen zwar nicht direkt gegeneinander und starten auch von ganz verschiedenen Positionen, trotzdem sorgt die Konkurrenzsituation (man kann jederzeit in eine Sackgasse geraten und muß im Todesfall sogar ganz von vorn anfangen) zusammen mit dem ständig wechselnden Grundriß für langanhaltende Spannung. Schade nur, daß die Ausstattung eher mager daherkommt, werden doch auch die Spielfiguren nur von lumpigen Pappkameraden auf Plastikfüßen dargestellt. Trotzdem: Mag auch die Grundidee nicht mehr neu sein, so läßt es Domain doch an Komplexität nicht mangeln.
Wer also mit Blick auf den Sommer seine Pfunde abbauen will, dem stellen wir erneut gegen geringe Gebühr unsere beiden Spiel-Diäten zur Verfügung: Wir wollten nämlich immer schon wissen, wie die neuerdings gebräuchliche Meßeinheit für den Brennwert eines Nahrungsmittels lautet bzw. wie man am besten eine böse Medusa vernichtet! Sagt es uns nicht durch die Blume sondern auf einer Postkarte, und schon könnt Ihr eines der heutigen Rezensionsexemplare gewinnen! Na, ist das ein Angebot? Und dann erst die tolle Adresse:

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ach ja: In der letzten Nummer fragten wir Euch nach (Neo- oder Paläo-) Lithikum bzw. AD&D. Und fröhliches Abspecken noch! (jn)

Speck-Weg

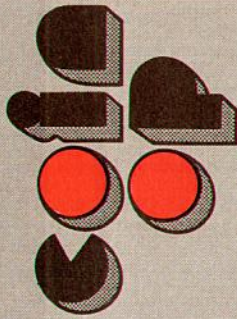
Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 64%
Spielreiz: 61%
Besonderes: Das erste Game mit Plastiktellern als Spielfiguren, laut Regelwerk übrigens erst für Leute ab 93 Kilo geeignet.
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 42,– DM

Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Domain

Spielmaterial: 63%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 78%
Besonderes: Bevor es losgehen kann, ist mal wieder Akkord angesagt: Etwa 3 Millionen Pappkärtchen wollen aus der Schablone gedrückt werden...
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM

Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Coin Op

Wenn unsere Arcade-Seite gelegentlich ins Kreuzfeuer der Kritik gerät, dann deshalb, weil viele von Euch noch nicht in die Spielhalle dürfen und sich daher fragen, was Automaten-Tests im Amiga Joker zu suchen haben. Unser heutiges Special sollte aber alle Bedenken restlos ausräumen!

Diesmal haben wir nämlich ein paar typische Arcade-Games für Euch zusammengetragen, die bereits auf den Amiga umgesetzt wurden. Sinn der Übung ist es, Euch einmal die Möglichkeit zum Direktvergleich zu geben – wie nahe kommt die Konvertierung dem Automaten-Original, wo liegen die Unterschiede? **Oben** findet Ihr daher immer ein Foto der Vorlage, **unten** eines der Amigaversion und in der **Mitte** einen kurzen Kommentar. Mal sehen, wer danach immer noch behauptet, das Coin Op wäre überflüssig...

FINAL BLOW

ARCADE

Arcade: Einer der besten Boxautomaten überhaupt! Taito hat hier bereits im Jahre 1989 tolles Handling mit fein animierten Riesen-Sprites und knackigen Sound-FX verknüpft.
Amiga: Knapp drei Jahre später kam Storms Umsetzung mit auf den ersten Blick täuschend ähnlicher Grafik – Animationen, Sound und Gameplay lassen jedoch zu wünschen übrig.

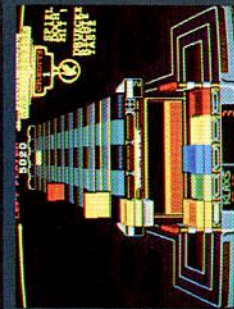
AMIGA

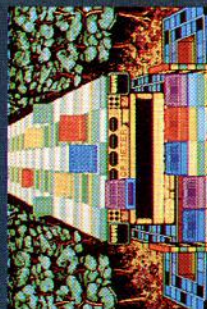
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

ARCADE

Arcade: Ataris Action-Parodie mit dem monströsen Titel und der witzigen 3D-Grafik erschien ebenfalls bereits 1989. Leider war die Ballerorgie spielerisch nicht gar so lustig.
Amiga: Mit nicht mal einem Jahr Abstand gelang Tengen/Domark eine Umsetzung, die dem Original kaum nachsteht – Grafik & Sound machen auch hier Laune, nur halt wie lange?

AMIGA

KLAX

ARCADE

Arcade: Mitte 1990 veröffentlichte Atari diesen Süchtigmacher im Sog des Tetris-Fiebers. Die geniale Spielidee verhalf der Hektik-Knobelei trotz bescheidener Präsentation zu einem Riesenerfolg!
Amiga: Diesen Erfolg konnte Domark praktisch gleichzeitig mit der Computerversion verbuchen – eine 1:1 Umsetzung, die im Joker mit der Traumnote 94 Prozent geadelt wurde!

AMIGA

R-TYPE 2

ARCADE

Arcade: Auch vom Nachfolger der klassischen Irem-Ballerei waren die Fans hingerissen: Ein, zwei neue Features, massenhaft neue Gegner und ein erneut großartiges Gamedesign – fertig war der Arcade-Hammer!
Amiga: Anderthalb Jahre später, nämlich im Herbst '91, setzte Activision das Game sehr ordentlich auf den Amiga um. Der große Erfolg blieb dennoch aus, die Unterschiede zum Vorgänger waren zu gering.

AMIGA

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

ARCADE

Arcade: Taitos Nachfolger zu „Chase H.Q." begeisterte 1990 die Renn- und Ballerfreaks gleichermaßen – optisch und spielerisch noch besser als der hervorragende Vorgänger!
Amiga: Bereits ein halbes Jahr später hatte Ocean das Game unter dem Titel „Chase H.Q. II" konvertiert. Eine Umsetzung ohne Fehl und Tadel, wie der Screenshot eindeutig beweist.

AMIGA

S.T.U.N. RUNNER

ARCADE

Arcade: Anfang 1990 sorgte das Standgerät für Andrang in den Spielhallen: Einfach jeder wollte mal auf den Sitz klettern und durch die unglaublich schnellen Vektor-Röhren brettern!
Amiga: Ein Jahr später war Domarks Amigaversion ein Flop, wie er im Buche steht! Das Spiel lebt ausschließlich von der Geschwindigkeit, und genau die fehlte hier.

AMIGA

TOKI

ARCADE

Arcade: Es war ebenfalls anno 1990, da brachte die TAD Corporation dieses tolle Actionadventure in fulminanter Comic-Grafik heraus. Von der Präsentation bis zum Spieling stimmte hier einfach alles!
Amiga: Mit einem guten Jahr Verspätung lag dann die Amigaversion der Plattform-Hatz vor. Optisch war sie kaum vom Original zu unterscheiden, nur das Gameplay hatte Ocean nicht zu 100 Pro hingekriegt.

AMIGA

Nr. 90001
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

Nr. 900006
Horizonterweiterung I – Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger" von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen!
Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch

Nr. 900005
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 90002
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL.
Schon für modische DM 49,–

Nr. 900004
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren...
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–

Nr. 900007
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–

Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist di topexklusive Joker-Watch kurz „Jotch" genannt. Mi diesem Zeiteisen seid Ih Eurer Zeit voraus, denn di Uhr gibt es garantiert un ausschließlich nur für Joker-Leser!!!
Erhältlich in den zeitlose Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 59, pro Uhr

Exklusiver als alles und jedes von **QUALLE**, besser und schöner als das Beste und Schönste von **SCHROTTO VERSAND**, preisgünstiger als jeder Preisschlager aus dem **SCHAUER KATALOG** - das ist der **Joker Shop**. Und dank Bestellcoupon könnt Ihr Eure Kohle jetzt auch viel bequemer loswerden !

Wer ist „Qualle"? Was ist „Schrotto Versand"? Was soll ich mit dem „Schauer Katalog"? Ich will die exklusiven Joker-Artikel und sonst nix!
Null Problemo, könnt Ihr haben: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken! Oder, falls Ihr das Heft nicht zerschnippseln wollt, Nummer und Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben. Bitte nicht vergessen, die Zahlungsweise anzugeben (siehe Coupon) und ab damit.
ABER: Bei Vorauskasse bitte DM 4,– für's Porto dazurechnen, Nachnahmebestellungen werden beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Und falls Ihr's nicht gewußt habt – die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei!

Nr. 100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,–

Nr. 200000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise unser neuester Streich, „Rollenspiele". Hier findet Ihr ALLES zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge Tips, Tricks und Pläne!
Speziell günstig für schlappe 8,50 DM

Nr. 300000
Horizonterweiterung II-Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,– pro Heft

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 4,– für Porto dazurechnen. ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Meine Adresse:	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
	100000	Amiga Joker	☐ 4/90 ☐ 7/90 ☐ 9/90 ☐ 1/91
Name		☐ 4/91 ☐ 5/91 ☐ 7/91 ☐ 9/91 ☐ 10/91 ☐ 11/91 ☐ 12/91 ☐ 1/92 ☐ 2/92 ☐ 3/92	
	200000	Sonderheft	☐ Rollenspiele
Straße/Hausnr.	300000	PC Joker	☐ 6/91 ☐ 1/92 ☐ 2/92
PLZ/Ort	90001	Joker Shirt	☐ S, ☐ M, ☐ L, ☐ XL
	90002	Joker Jogger	☐ M, ☐ L, ☐ XL, ☐ XXL
Datum/Unterschrift	90003	Joker Watch	☐ weiß, ☐ schwarz
Einfach einsenden an:	900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
JOKER VERLAG	900005	Disksticker	☐ Bögen à 8 Stück
JOKER SHOP **UNTERE PARKSTR. 67**	900006	Dos-Buch	☐ Stück
8013 HAAR	900007	Solarrechner-Disk	☐ Stück

Unser Osterei heißt AMIGA JOKER – ab 24. April

findet Ihr es an jedem Kiosk!

An den Schokoladeneiern solltet Ihr Euch bis dahin ja schon sattgefuttert haben, der Termin kommt also gerade richtig für den großen Spielehunger hinterher. Mit dem Finden dürfte es auch keine Probleme geben, es sei denn, der Osterhase hätte Euren Stammkiosk versteckt. Und damit jetzt auch ja keiner auf die Idee kommt, wir würden Euch ein faules Ei ins Nest legen, klopfen wir schonmal vorab ein bißchen an der Schale:

Tests, Previews, Specials, Lösungshilfen - alles schön und schön aktuell wie immer. Da hätten wir bleistiftsweise „Jim Power", Loriciels brandneues Plattform-Game. Da hätten wir auch „The Addams Family", Oceans Spiel zum Kinohit. Außerdem hätten wir noch „Eye of the Beholder 2" in der Amigaversion, diesmal ganz bestimmt. Und einen großen Vergleichstest aller Freezer, sowie als besondere Überraschung ein komplettes Rollenspiel im Heft hätten wir auch noch!

Hättet Ihr also bitte die Güte, Euch mit 7,- DM in der Tasche ab 24. April am Kiosk einzufinden? Was, zu weit, zu spät, zu teuer? Tja, dann holt Euch am besten sofort ein Abo, so kriegt Ihr den neuen AMIGA JOKER (samt der tollen Prämie!) schneller, günstiger und direkt an der Haustüre!

Inserentenverzeichnis

Bezugsquellen

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstr. 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

ECS Computer
Orleanstr. 63
8000 München 80
Tel.: 089/4489389

Frank Heidak
Bürgerstr. 8-10
5000 Köln 1
Tel.: 0221/256983

Funny-Software
Stuttgarter Str. 99
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel.: 0711/8568534

Galaxy
Plinganserstr. 26
8000 München 70
Tel.: 089/7605151

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/4301047

Kingsoft
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel.: 0241/152051

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Richartz
Postfach 1308
4054 Nettetal 1
Tel.: 02153/3736

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02131/6070

Softpower
Schwedenstr. 18
1000 Berlin 65
Tel.: 030/4922056

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

World of Wonders
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/84747